XENIA EDIZIONI

THE GAMES machine

32 PAGINE!

ACTION AMIGA

1
ECCEZIONALE DEMO
ORIGINALE GIOCABILE
+1 GIOCO COMPLETO
+1 MODULO
PER PROTRACKER

Anno II Numero 11 - Novembre 1992 - Lire 7000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

LOTUS III
LA GREMLIN
CHIUDE IL CERCHIO

SPECIALE
TUTTI GLI AMIGA
COME E QUALI SONO

PROVATI PER VOI: WIZKID - ZOOL - THE MANAGER
TREASURE OF THE SAVAGE FRONTIER - MEGATRAVELLER 2
SHUTTLE - DARK QUEEN OF KRYNN - KGB

ALLEGATI 2 POSTER IN OMAGGIO!

OGNI MESE IN EDICOLA

THE GAMES machine

AMIGA - ATARI ST
PC & COMPATIBILI
COMPUTER A 16 BIT

140 PAGINE!

LEGENDS OF VALOUR:
UNA LEGGENDA DALLA U.S.GOLD

ALONE IN THE DARK:
L'INFOGRAMES RIVOLUZIONA LE AVVENTURE GRAFICHE

SHERLOCK HOLMES
SULLA SCIA DELLA LUCASARTS

ASSASSIN
IL RITORNO DEI TEAM 17!

LE ANTEPRIME DEL MESE:
URIDUM 2 - CANNON FODDER - LETHAL WEAPON
STREET FIGHTER II - NATHAN NEVER
SECOND SAMURAI

no V Numero 47 - Novembre 1992 - Lire 5.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

XENIA

ANCHE I DIRETTORI PIANGONO

Ecco, lo sapevo, non riesco più a mettere le mani sopra il software! In questa Redazione ormai si gioca tutti come matti, e addirittura Roberta, che fino a qualche tempo fa non degnava l'Amiga di uno sguardo, si è messa a giocare come una forsennata (nei momenti di pausa, ovviamente!). Noi invece siamo più fortunati, anzi, sarebbe meglio dire "LORO" sono più fortunati, cioè i redattori, che possono tranquillamente trascorrere i loro pomeriggi giocando come matti a tutto ciò che arriva qui. Sta di fatto che, quando entro io, chiedo a tutti di mostrarmi qualcuno dei giochi nuovi che sono arrivati in Redazione e... magia, non c'è n'è più nemmeno uno! I giochi sono tutti a casa di tale e tali, pronto per essere recensito... ed è giusto così! Ma io resto qui, a bocca asciutta, con la voglia di giocarmi qualche bella avventura e sparare a qualche astronave impazzita.
E allora, sapete che cosa mi resta da fare? Entrare quatto quatto nel mio ufficio, aprire l'armadio e prelevare segretamente una copia di TGM Action Amiga. E, arrivato a casa, posso finalmente trastullarmi con i demo della nostra rivista... esattamente come voi!

Ciao, ciao
da Stefano Gallarini

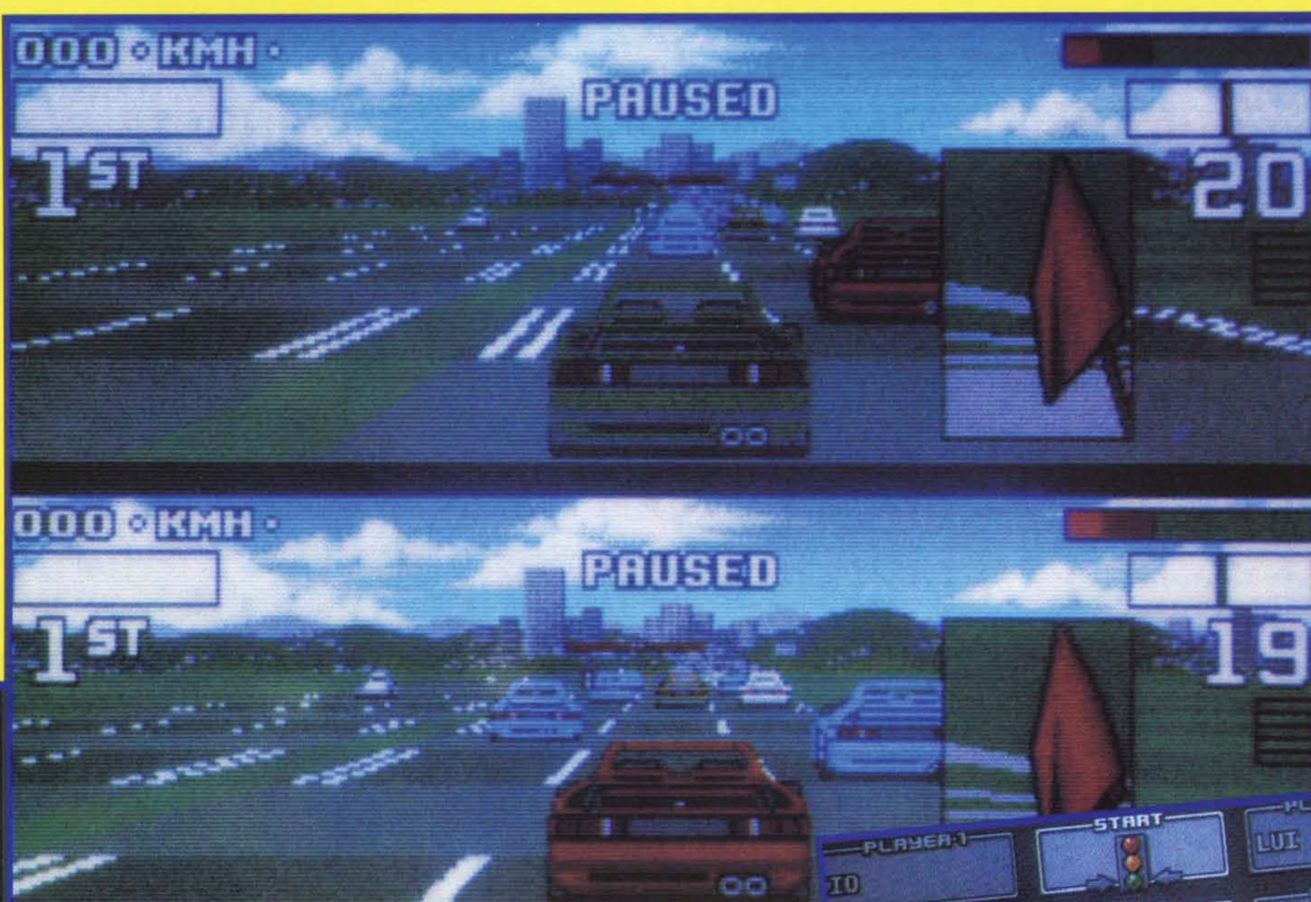
Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Direttore Responsabile: Roberto Ferri
Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini
Caporedattore: Marco Auletta - Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali
Redattori: Alessandro Rossetto, Giancarlo Calzetta, Massimo Reynaud, Giorgio Baldaccini, Massimiliano Pescatori, William Baldaccini, Emanuele Scichilone, Eloisa Scichilone, Stefano Petrullo, Andrea Orchesi
Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri
Grafica e impaginazione elettronica: Carlo e Alessandra Gandolfi
Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano
Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78
Fotolito: LitoMilano, Brugherio (MI)
Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI)
Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano
Tel. (02) 690.01.255 - Fax (02) 690.01.277
Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano
Pubblicazione Mensile - In corso di registrazione presso il tribunale di Milano
Pubblicità inferiore al 70%

GREMLIN

LOTUS III
THE ULTIMATE CHALLENGE

La macchina dei sogni degli italiani (delusioni sportive a parte) è sempre stata la Ferrari: da qualche tempo però nel cuore di quasi tutti i videoutenti nostrani si sta facendo spazio la britannica Lotus Esprit - chissà come mai...

Lotus III - The Ultimate Challenge è il terzo (e molto probabilmente ultimo) episodio dell'amatissima serie di videogiochi automobilistici della Gremlin. In un certo senso, si può dire che chiude il cerchio ricollegando tra loro i primi due giochi: questo terzo capitolo infatti prende i migliori elementi dei primi due e incorpora alcune opzioni completamente nuove.
Ricordate quali erano i particolari salienti di Lotus I? Certo: tre livelli divisi in diversi percorsi "chiusi" da percorrere più volte con fermate ai box, avversari agguerriti e punteggio assegnato a seconda della posizione d'arrivo che si andavano a sommare per formare la classifica. Fin qui, tutto ok. E di Lotus 2?



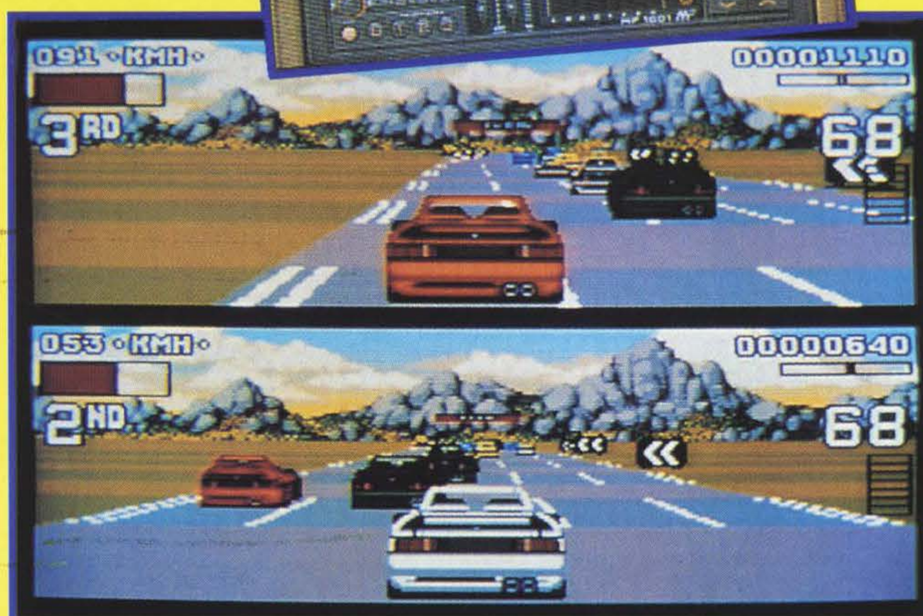




Possibilità di giocare da soli occupando tutto lo schermo







(a differenza di Lotus 1 che comunque occupava la parte inferiore con un'immagine di una Esprit ai box), due diverse auto a disposizione (è stata inclusa la piccola cabriolet Elan), percorsi "lunghi" alla Out Run e condizioni del tempo variabili.
In The Ultimate Challenge c'è tutto questo: tramite un completissimo menu iniziale potrete scegliere il livello di difficoltà tra i tre disponibili, il tipo di percorso (stile circuito o a tappe), il numero di giocatori e... accedere all'editor dei percorsi! Già, perché la grande novità è proprio questa: tramite una serie di selettori (che potete vedere in una foto - spero) potete scegliere la "quantità" e la qualità degli elementi del percorso: l'opzione Curves permettere di scegliere la quantità di curve, Sharpness decide se devono essere larghe strette, Hills stabilisce quanti dossi o cunette incontrerete, Steepness la ripidità di queste, Scenery la quantità di oggetti ai lati della pista, Scatter se sono ordinati o meno, Obstacles controlla la quantità di robaccia sparsa sulla pista e Lenght la lunghezza del percorso. Inoltre è possibile scegliere il tipo di fondale, di percorso (a tappe o circuito, ve lo siete dimenticati?) e la difficoltà,che è un valore che controlla il tempo a disposizione o la cattiveria dei nemici. Per ogni parametro stabilito viene "elargita" una lettera che va a formare un codice utilizzabile in qualsiasi momento per rigiocare la pista precedentemente progettata. Ad esempio, il percorso TGMACTION ha una quantità media di curve tutte molto facili, un sacco di cunette decisamente ripide, un discreto numero di oggetti ai lati della pista mediamente disordinati e uno scarso numero di ostacoli. La lunghezza del percorso è notevole, ed è diviso in tappe. Facile, no?
Inoltre, se vi venisse il desiderio di competere con un amico (o da soli) su una serie di percorsi da voi creati, non vi resta che immettere un massimo di nove codici in uno speciale elenco che vi permette di collegarle tra loro con la formula del "campionato" creando un nuovo livello di difficoltà tutto per voi!
Naturalmente, tutte queste cose non le potrete provare sul nostro demo, perlomeno però potrete apprezzare l'azione di gioco degna erede dei primi due episodi. Buon divertimento!

MA

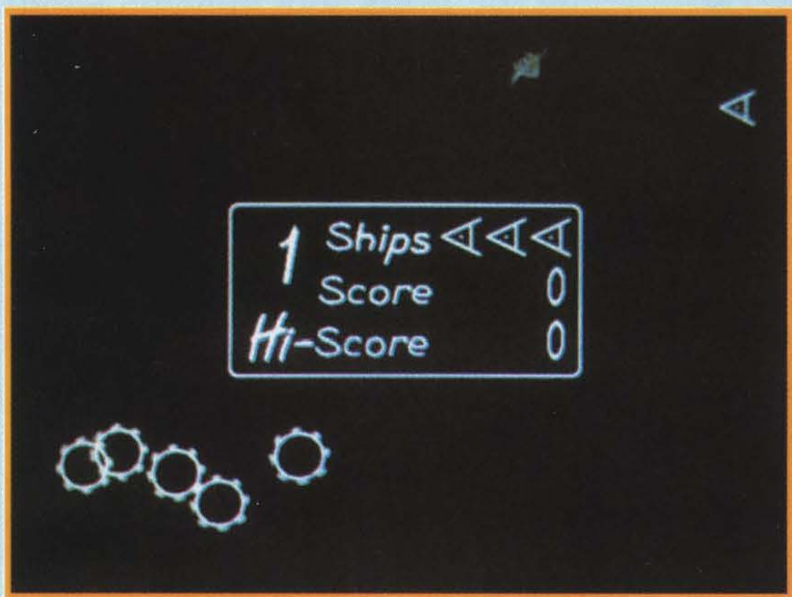




OMEGA RACE

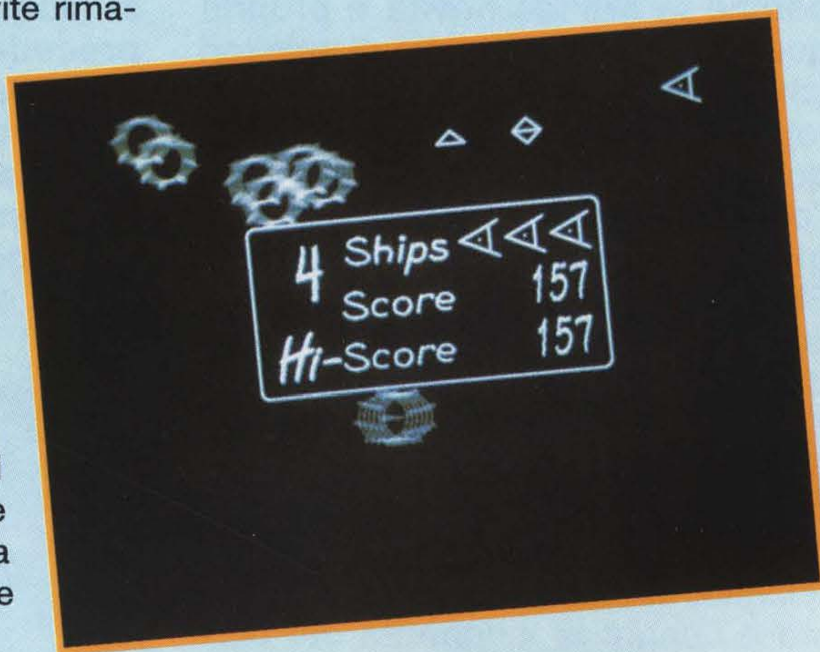
(1 MB)

Ricordate il gioco uscito miliardi di anni fa per Vic 20 su cartuccia della Atari intitolato Omega Race? No? Ma da dove venite? Beh, grazie a TGM Action, d'ora in poi potrete andare in giro per strada a testa alta fieri di averci giocato. No, sul dischetto non troverete né il Vic 20 (magari! Però poi TGM Action costerebbe un po' di più) ne la cartuccia originale Atari. Piuttosto, troverete una fantastica versione PD per Amiga (minimo 1 Megabyte di memoria) del succitato, fantastico gioco. Di che cosa si tratta? Più o meno, avete presente Asteroids? Ebbene, in Omega Race funziona nella stessa maniera: il giocatore (solo uno, purtroppo) comanda un'astronave triangolare in una strana arena rettangolare occupata parzialmente da un grosso pannello di controllo sul quale sono visualizzate le vite rimanenti, il livello e il punteggio.

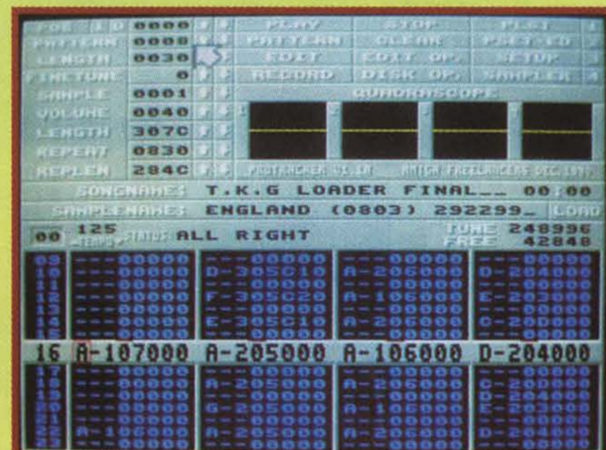


Intorno a questo pannello di controllo si svolge l'azione vera e propria: la vostra astronave triangolare di prima deve praticamente giocare a guardie e ladri con una serie di astronavi aliene rotonde, che dapprima si limitano a stazionare nella parte più lontana dello schermo, con il passare dei quadri cominciano a sparare, si muovono e dopo un po' l'azione diverrà una specie di corsa frenetica tra voi e i cattivoni (che nel frattempo avranno anche cominciato a seminare mine) - da cui il titolo.

Interessante notare le soluzioni tecniche adottate per la realizzazione del programma: tutta la grafica è in Hi-res interlaced, il che simula perfettamente la grafica vettoriale dei coin-op antichi: questa risoluzione infatti permette di visualizzare i punti più piccoli possibili su dei comuni televisori, fornendo così un effetto davvero interessante. Ma perché non verificate di persona?



PERDONO, PERDONO PERDONOOOOO...



Per due cose: innanzitutto, la meno importante - nel numero scorso è apparsa una nota firmata "NdStefania Caselli". Come tutti sappiamo bene, la cantante alla quale ci riferiamo si chiama Caterina, e non Stefania. Ho toppato, scusate.
Molto più importante invece è la seconda cosa: come avrete certo notato, il mese scorso non c'era nessun modulo per il Protracker. Il fatto è che abbiamo finito lo spazio disponibile su disco, ed è successo all'ultimo secondo. Per farci perdonare, ecco a voi una delle più belle creazioni mai prodotte da essere umano con questo stupendo programma: nientepopodimeno che la musica di caricamento di The Killing Game Show, realizzato dalla Raising Hell per la Psygnosis qualche tempo fa. Probabilmente il prossimo numero avremo una musica di Agony, ma non assicuriamo niente. Incrociamo le dita!

OGNI MESE IN EDICOLA

13 ANNO 2
NUMERO 13
NOVEMBRE 1992
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

CONSOLE MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM



SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE



ATARI
LYNX
7800



ALIEN 3
SVISCERIAMO L'ALIENO CHE C'E' IN NOI

ELITE
ESPLORANDO LE GALASSIE COL NES

WORLD HEROES
82 MEGA DI VIOLENZA PER NEO GEO

SPARATE AL MASTER SYSTEM CON WANTED E SHOOTING GALLERY

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

Li abbiamo visti in Alien, ci hanno terrorizzato in Aliens - Scontro Finale, molti di voi li avranno notati in Alien 3 (vero Marco?) (non è colpa mia se io l'ho visto GRATIS e IN ANTEPRIMA e voi no NdMA), hanno fatto la loro comparsa sugli schermi PC e ora si apprestano a sbarcare su Amiga... Chi sono? Ma è naturale: le creature di H. R. Giger, uno dei più grandi artisti contemporanei...

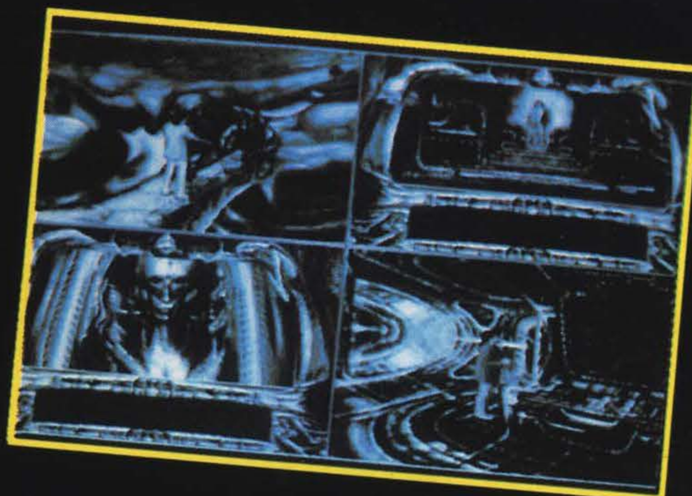
GIGERISTICAMEN DARK

Penso che molti di voi conoscano approfonditamente quest'uomo che, a mio parere, è l'incarnazione di un genio; da quando infatti le sue creature sono comparse nel mondo cinematografico (la prima apparizione del famoso Alien risale al 1979) tutti i registi (o quasi) hanno preso spunto da queste "opere" per raffigurare cinematograficamente gli alieni o, ad ogni modo, le creature non terrestri (beh, perché, gli alieni tu come li definiresti? "Non-compaesani"? O forse "Quelli che abitano nell'isolato accanto"? NdMA). Una rivoluzione parallela è avvenuta anche nel mondo videogiochistico grazie soprattutto all'avvento del film "Alien": chi infatti non ricorda il primo mostrone di fine livello di R-Type? E i livelli organici di Turrican uno e due? E ancora il mostro finale di Denaris (o Katakis che dir si voglia)?
Come vedete gli esempi possibili sono tantissimi e si potrebbe scrivere un libro solo sui (quasi sempre) vani tentativi di imitazione di quell'alieno (ma non solo di quello) che è così caro agli amanti della fantascienza: un'altra prerogativa delle opere di questo artista è l'inquietudine, ed è proprio su questo che la Cyberdreams si è impuntata per far nascere Darkseed: il gioco con cui Giger irrompe prepotentemente nel mondo del divertimento videoludico.



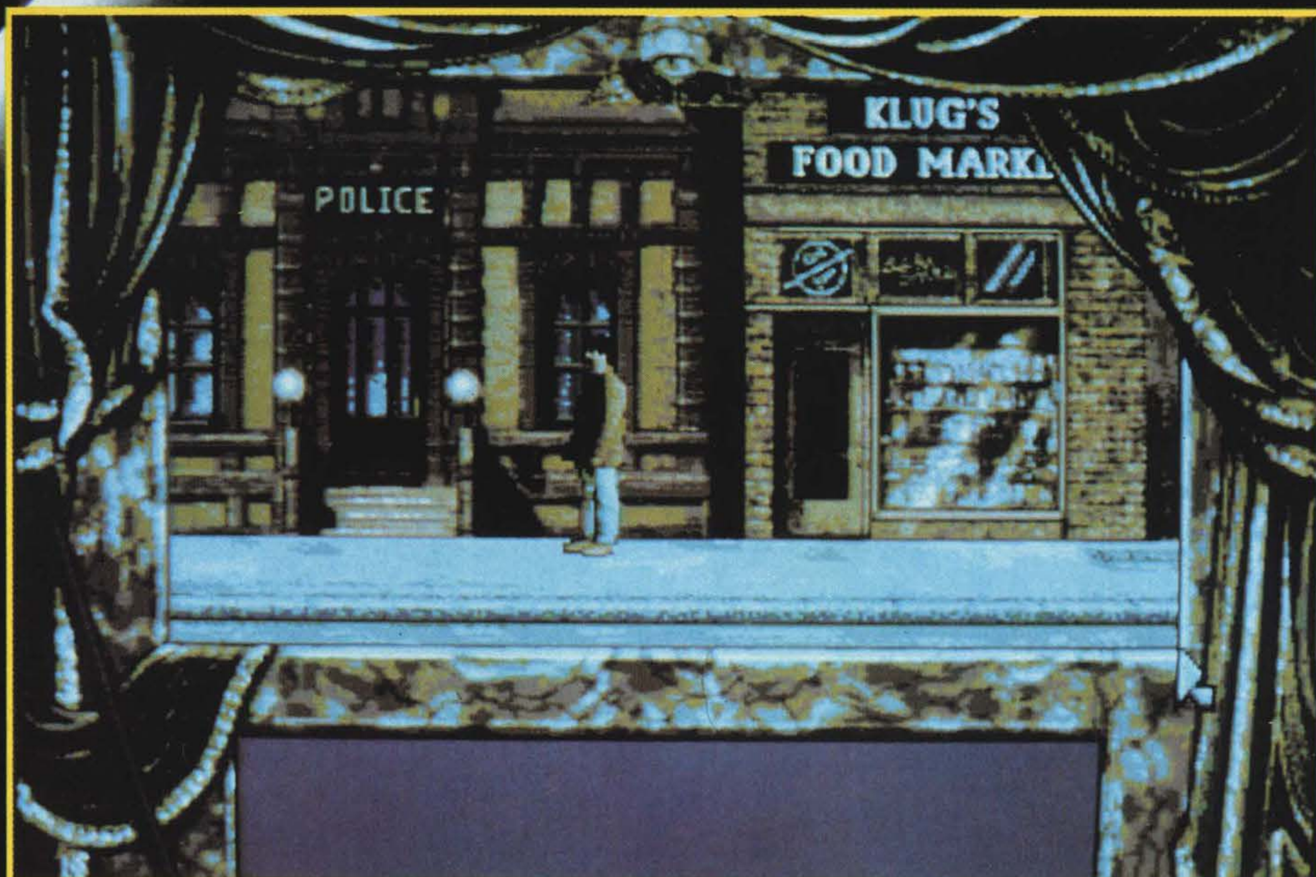


Chi di voi possiede un PC o legge TGM (spero siate in molti!) (a possedere il PC o a leggere TGM? NdMA) sa che cos'è Darkseed mentre per chi non conosce nulla del mondo PC una breve spiegazione è d'obbligo: la Cyberdreams è una casa californiana nata nel 1990 grazie all'opera di Patrick Ketchum e Rolf Klug; il loro primo gioco è



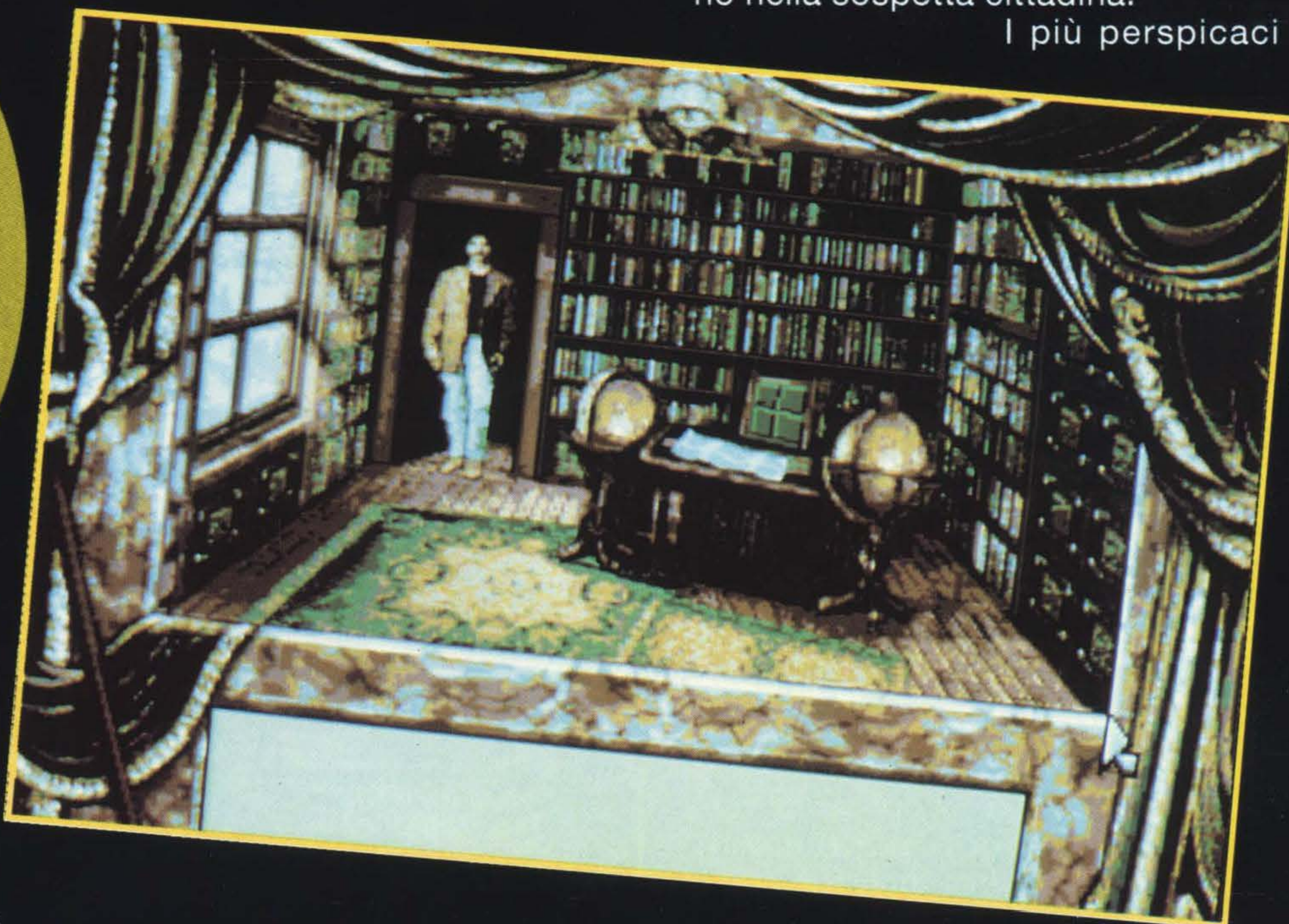
...TE PARLANDO DI ...KSEED

Dawson prende possesso della sua nuova casa a Woodland Hills con l'intenzione di scrivere un libro (mi sono dimenticato di dirvi che Mike è, casualmente, un affermato scrittore di fantascienza).
Le cose cominciano però subito ad andare male: Mike si accorge prestissimo che



stato proprio Darkseed (versione PC) che prevedeva (o prevederà se vogliamo parlare di Amiga...) uno stile grafico in gran parte realizzato dal mai troppo citato H.R. Giger; se Darkseed fosse stato uno shoot'em up probabilmente nessuno avrebbe notato l'inquietitudine suscitata dalla grafica ma fortunatamente non è stato così!.
Il gioco è una classica avventura dinamica ambientata in un paesino che, tramite un qualcosa che andrà scoperto, condurrà il protagonista in una dimensione parallela in cui lo stile di Giger predomina su tutto:
la storia comincia quando Mike

Woodland Hills non è quello che sembra ma non riesce a trovarne le prove, solo un fastidiosissimo mal di testa e la pressoché morbosa gentilezza di tutti coloro che abitano nella sospetta cittadina.
I più perspicaci

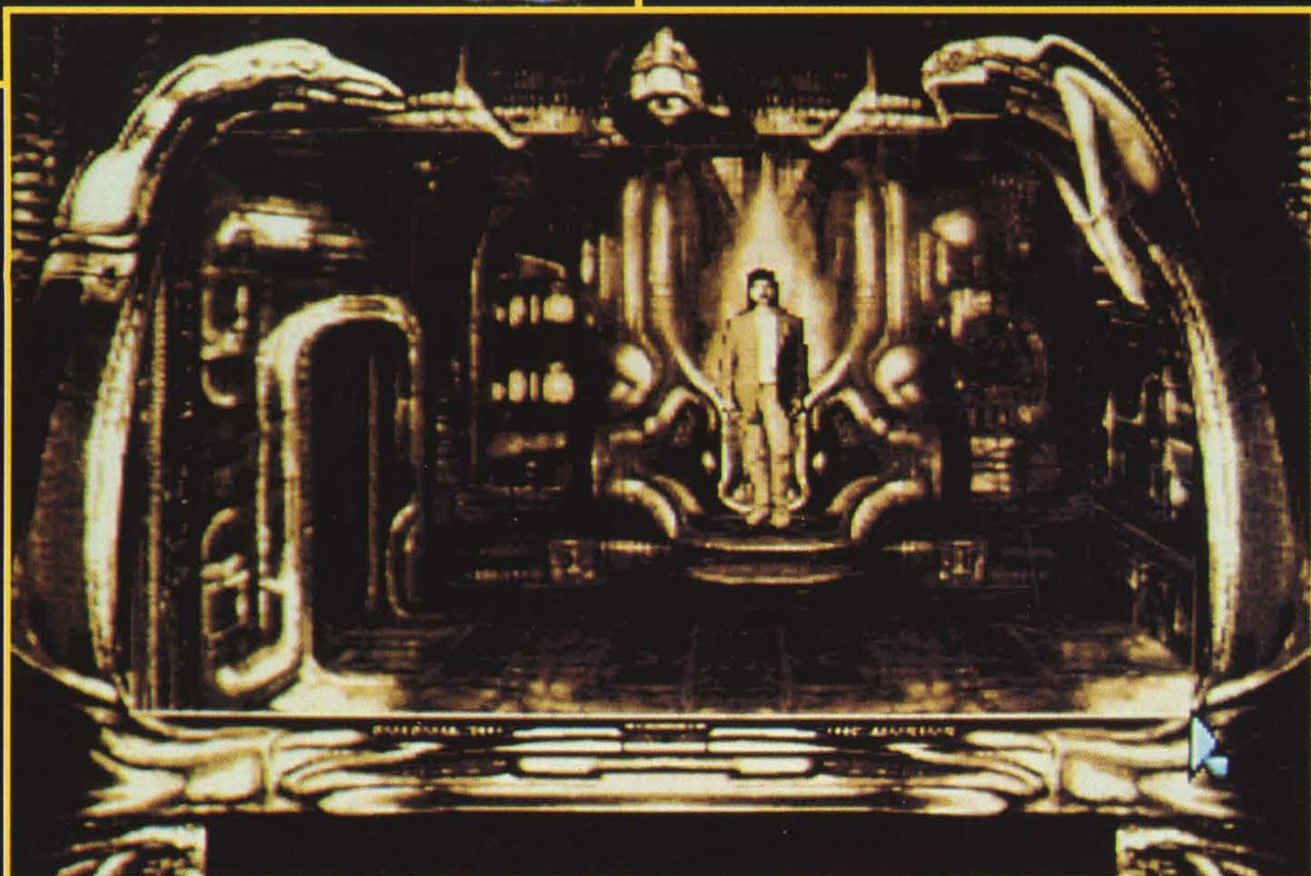


avranno già capito che voi impersonerete Mike Dawson e il vostro scopo sarà principalmente la scoperta di ciò che avviene a Woodland Hills; il tempo per svelare il mistero non sarà purtroppo (e sottolineo purtroppo perché le avventure "a tempo" non mi sono mai piaciute) infinito ma avrete solo tre giorni-gioco (quindi non settanta-



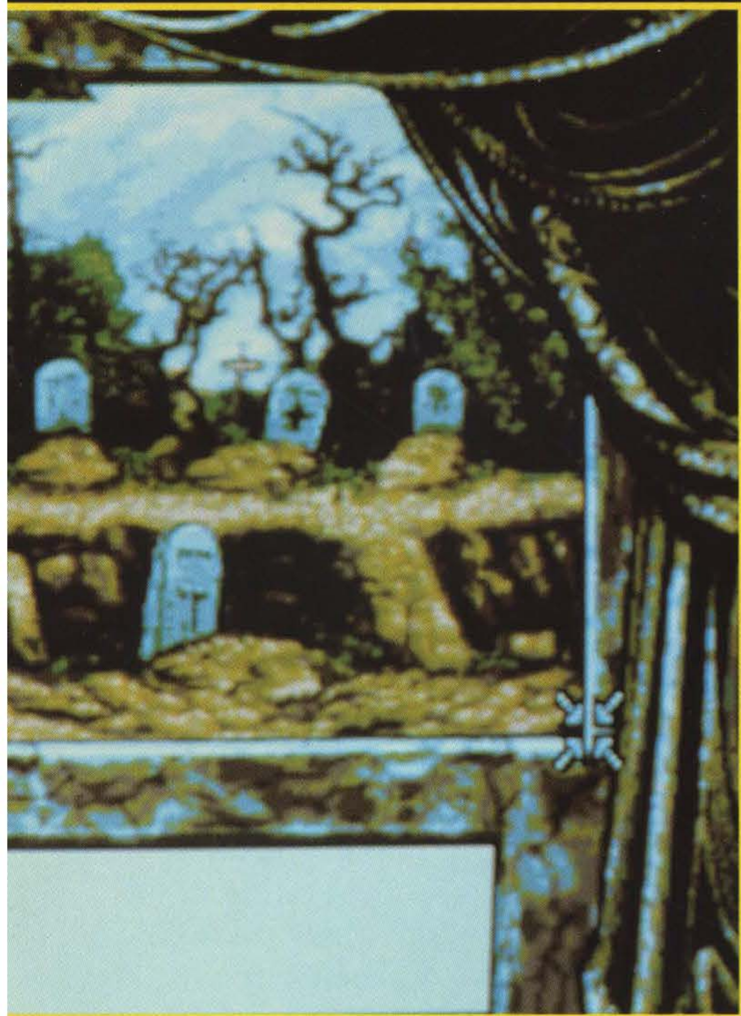


due ore!!!) prima di cadere nel tunnel senza uscita della pazzia (a proposito di pazzia, sto scrivendo questo articolo mentre Shin, di fianco a me comincia dare i primi segni di cedimento da SMAU (io ho avuto una crisi circa due ore fa, ma oramai tutto è passato) e non è una cosa bella a vedersi). A dire il vero, quello che si vede sullo schermo non è esattamente un tizio che impazzisce, ma un essere strano che esce dalla fronte del suddetto, ma va bene lo stesso.
Molto presto Mike scoprirà un varco verso il mondo parallelo di Woodland Hills dove malvage creature biomeccaniche (indovinate un po' chi ha curato la realizzazione delle appena citate creature?) (H. R. Giger? NdElo) (Naturalmente, senza di te i lettori non l'avrebbero mai intuito! NdSH) (aiuto, ho perso il controllo dell'articolo!!!) (quando mai lo hai avuto... NdMA) hanno scelto proprio voi per mantenere numerosa la propria specie, toccherà a voi ora impedirlo...
Penso che ormai siate stanchi di leggere questa preview e vogliate effettivamente sapere come sarà la conversione per il buon vecchio Amiga ma... non è ancora il momento (abbiate fede comunque)!!!
Tutti i disegni di realizzati da Giger (per gli amici H. R.) sono stati presi dal suo archivio di opere (tranne alcuni che sono stati realizzati appositamente) e, successivamente trasportati su computer; inizialmente si era pensato di utilizzare la bassa risoluzione, ma in questo modo lo splendore grafico era inferiore a quello che il team della Cyberdreams si era inizialmente proposto; si è quindi optato per la grafica in alta risoluzione: la scelta è stata decisamente ottima tanto

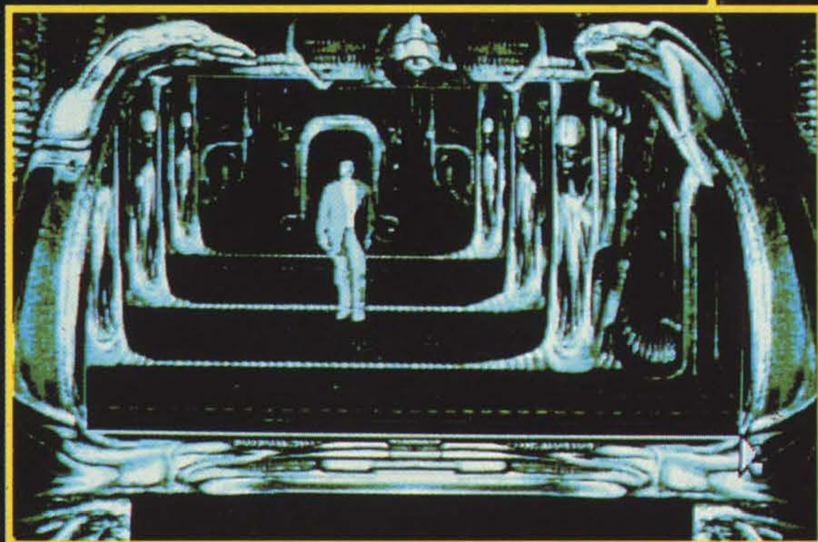


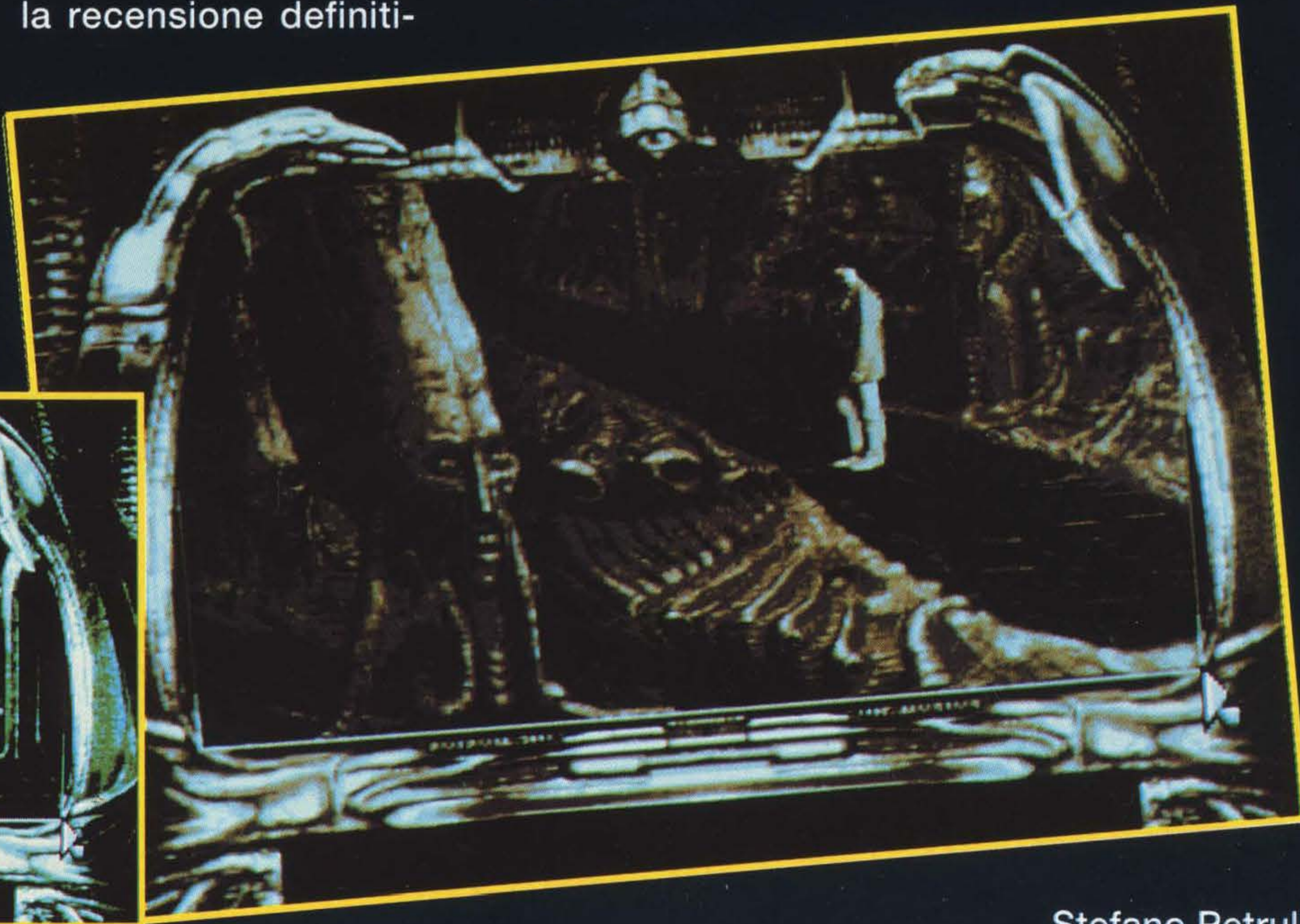
DARKSEED, LA NASCITA!

Molti di voi saranno curiosi di sapere come si realizza un'avventura e noi di TGM Action vi proporremo ora una sorta di cronistoria di Darkseed:
* Il progetto Darkseed ha richiesto tantissimo tempo per individuare i programmatori e gli esperti in grado di realizzarlo
* Il team che ha curato la sua nascita è composto da persone appartenenti a diversi rami, programmatori, artisti, designer, produttori
* Il concetto originale è stato "messo giù" da Mike Dawson, John Krause e Patrick Ketchum
* Per rendere il programma unico il team ha contattato H. R. Giger per la parte riguardante il mondo alieno; dopo molte trattative l'artista svizzero ha acconsentito, alla condizione che i suoi disegni siano raffigurati in alta risoluzione
* E stato deciso di distinguere Woodland Hills dal mondo alieno tramite vari parametri tra cui la palette di colori che assume (nelle opere realizzate da Giger) dei toni inquietanti e molto cupi
* Per la selezione del materiale da utilizzare la Cyberdreams ha visionato l'intero archivio di Giger (che, per la cronaca, vale milioni di dollari!)
* Selezionati i lavori adatti questi sono stati trasferiti tramite scanner all'interno di un computer dove i grafici della Cyberdreams hanno provveduto a eseguire un'accurata operazione di "taglia e incolla" ridimensionando e "pulendo" tutte le immagini
* I pacchetti grafici utilizzati per realizzare Darkseed sono Dpaint 3 e 4 assieme a Digipaint 5.0
* Il movimento di tutti i personaggi è stato interamente digitalizzato
* Tra i lavori più interessanti di Giger trasposti in Darkseed, ricordiamo Li II (che è anche stato un soggetto di copertina per TGM), Hommage a Bocklin e N.Y. City III



che l'artista svizzero è rimasto più che stupito dal lavoro fatto dai grafici...
La versione Amiga che ho potuto visionare non era purtroppo giocabile ma la grafica (interlacciata) aveva la stessa atmosfera presente nell'originaria versione PC; il pannello di controllo e a scomparsa e in generale tutto il gioco sembra rimasto immutato senza locazioni in più o in meno e senza difetti che non erano presenti nella versione PC (uno dei quali era, almeno secondo me, l'animazione dello sprite principale che, per certi versi, poteva sembrare sovrapposto pari pari a uno scenario con il quale non c'entra niente).
Per ciò che concerne le caratteristiche tecniche del gioco vi basti sapere che ci saranno più di settantacinque locazioni da esplorare (50% di queste in città mentre le rimanenti nel mondo creato da Giger), oltre mille frames d'animazione e interfaccia interamente point & click: Monkey Island 2 avrà qualcosa da temere?
Per una descrizione più approfondita di tutto il gioco (e un giudizio definitivo!) non vi resta che aspettare la recensione definitiva che è prevista per uno dei prossimi numeri. E se nel frattempo vi dovesse venire uno strano mal di testa, provate con l'aspirina...



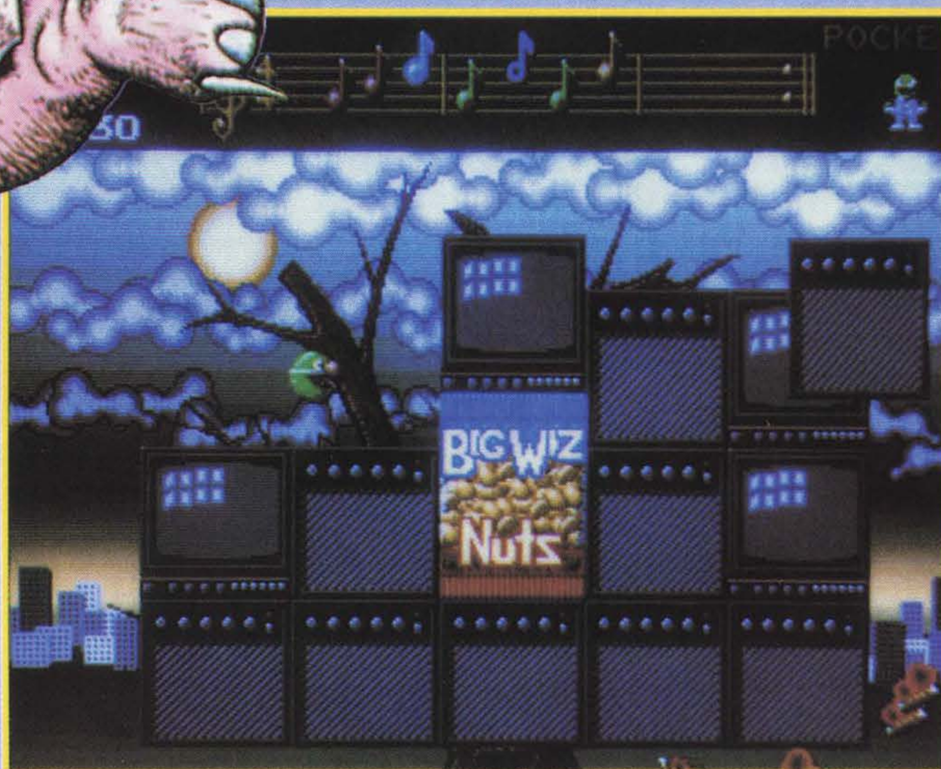


Stefano Petrullo

WIZKID

OCEAN **Lit. 39.900**

Finalmente è arrivato Wizkid, seguito di quel grande capolavoro che rispondeva al nome di Wizball, una cosa sola mi lascia perplesso: non ha quasi niente in comune col predecessore...





Molto tempo fa (nel 1987) Wizball, Wizard e il gatto Nifta scacciarono Zark (un topone che impersonava il cattivo di turno) dal regno di Wiz; il lavoro fu duro ma successivamente tutti vissero felici e contenti per parecchio tempo: Nifta ebbe otto cuccioli e, essendo Wizard un tipo un po' strano, decise di sposarsi con Wizball; il matrimonio ebbe successo sebbene fosse stato un po' insolito (non è da tutti giorni vedere un essere umano che si sposa con una palla!!!).

Inizialmente i parenti di Wizard ebbero un leggero contrasto (avevano organizzato una partita di calcio con i parenti di Wizball) ma tutto si risolse amichevolmente, tanto amichevolmente che Wizard e Wizball ebbero un figlio metà palla e metà uomo (nel senso che poteva andare in giro con la testa lasciando il corpo da qualche altra parte).

Questa particolarità era già molto strana di per sé, ma la cosa più singolare era senza dubbio il colore della sua testa (o palla che dir si voglia): era verde!!!

La vita per Wizkid (questo è il nome dello sfortunato ibrido) era molto difficile: il colorito e la mancanza totale del collo non erano certo cosa da tutti e i compagni di scuola gli affibbiarono un nomignolo non troppo gentile ovvero " Paolo Pallotta".

La vita e rapporti con i conoscenti diventarono sempre più critici fino a che il nostro eroe optò per la fuga; scappare, una plastica facciale e via, nessuno lo avrebbe più riconosciuto; naturalmente un imprevisto rovinò tutto: Zark, che sembrava ormai eliminato tornò con l'intento di vendicarsi, e quale miglior vendetta se non il rapimento dei suoi nemici?

Detto fatto, il ratto più brutto e crudele dell'intero universo rapì Wizball, Wizard e Nifta e li rinchiuse dentro il suo castello; dopo pochi giorni però il malefico topaccio decise di divide-



re Nifta dai due sposini e la rinchiuse su un'isoletta sperduta.
Wizkid non aveva scelta, questo era il suo momento per riscattarsi e dimostrare quanto valeva; raccolse in fretta tutti i suoi effetti personali e cominciò la ricerca; i problemi non tardarono ad arrivare, Zark aveva già sguinzagliato tutti i suoi scagnozzi ma fortunatamente Wizkid non era disarmato, disseminati per ogni livello ci sono tanti oggetti che il nostro eroe può lanciare a suon di zuccate verso tutti gli esseri ostili (che per la cronaca vanno da insetti a pinguini passando per le farfalle e gli occhi volanti); naturalmente sono previsti anche degli armamenti aggiuntivi quali il naso da pagliaccio (che vi permetterà di far rimbalzare sul vostro capoccione i vari oggetti che andranno successivamente lanciati), la dentiera che vi permetterà di afferrarli una volta lanciati (sebbene il nostro eroe sia una via di mezzo tra una palla e un essere umano, madre natura ha previsto che i denti siano



un rarissimo optional, oltretutto deteriorabile col passare del tempo...).
Fortunatamente il gioco non si riduce solo a una via di mezzo tra Breakout e uno shoot'em up, ma saranno presenti parecchi enigmi che inframmezzeranno l'azione di gioco tra un livello e l'altro: ogni volta che infatti blasterete (e non in senso lato, i vostri avversari saranno effettivamente nuclearizzati con tanto di schizzi di sangue - avete presente che effetto fa blastare un'innocente farfallina? no? ecco un motivo in più per comprare il nuovo gioco Sensible!) un nemico appariranno, in base a un criterio casuale, delle note di colore diverso che, una volta prese, andranno a inserirsi in un pentagramma sovrastante l'area di gioco, alla fine di ogni livello avrete anche la possibilità di rimediare dei soldi che utilizzerete nella seconda parte del livello: una volta raccolte tutte le note avrete infatti la possibilità di interagire con lo scenario risolvendo dei puzzle più o meno demenziali.
Per risolvere i succitati puzzle saranno necessari degli oggetti che andranno acquistati con i soldi ricavati nella prima parte del gioco; tutto questo andrà ripetuto per i dieci mondi del gioco (in ognuno dovrete recuperare uno dei figli di Nifta che vi aiuterà a liberare i suoi e i vostri genitori).





Sebbene a parole lo schema di gioco sembri quanto di più incasinato possibile, non è così! La prima parola che viene in mente guardando questo gioco è ORIGINALE; Wizkid è fantastico sotto questo ultimo aspetto e si vede che i programmatori hanno lavorato in precedenza anche sul Commodore 64 dove, molte volte, bisognava accontentarsi della grafica e del sonoro e puntare tutto sullo schema di gioco.



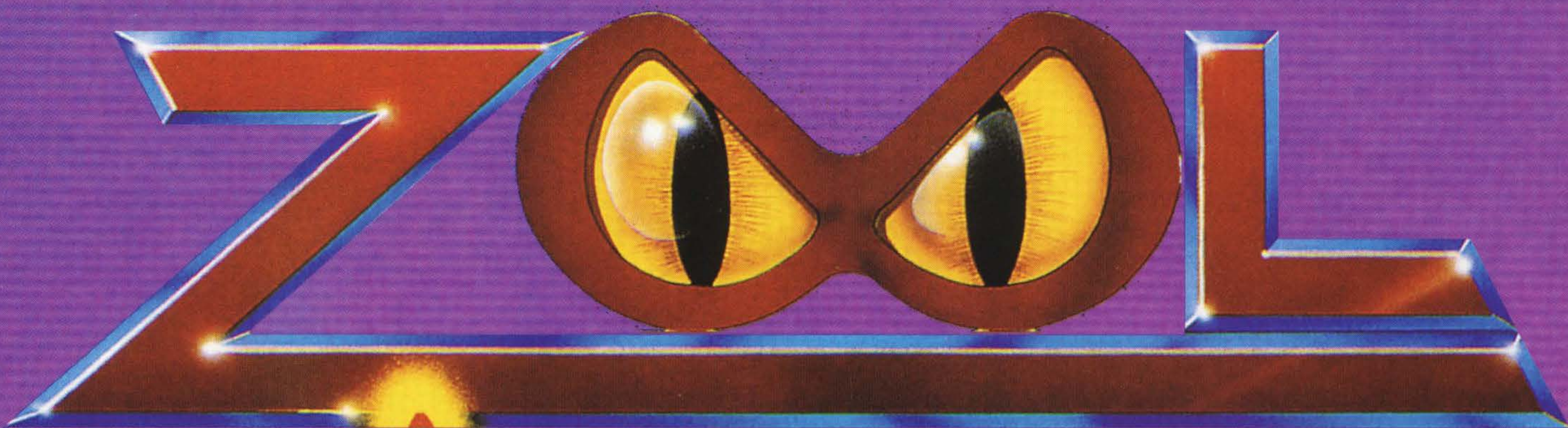
Bene, Wizkid combina un'ottima realizzazione tecnica aggiunta a uno schema di gioco demenziale oltre ogni limite (fate caso a cosa esce dal vulcano del primo livello!).
Per ciò che riguarda la giocabilità nulla da ridire; ottima grazie anche al livello di difficoltà calibrato ottimamente; gli enigmi sono congeniati bene e mai impossibili (anche se per il 99% parecchio strani), ogni schermo può essere risolto in modi diversi permettendo quindi al giocatore un approccio al gioco sempre diverso.
Decisamente un ottimo gioco che nessuno si dovrebbe perdere: grande!!!

Stefano "BDM" Petrullo



VALUTAZIONE GLOBALE





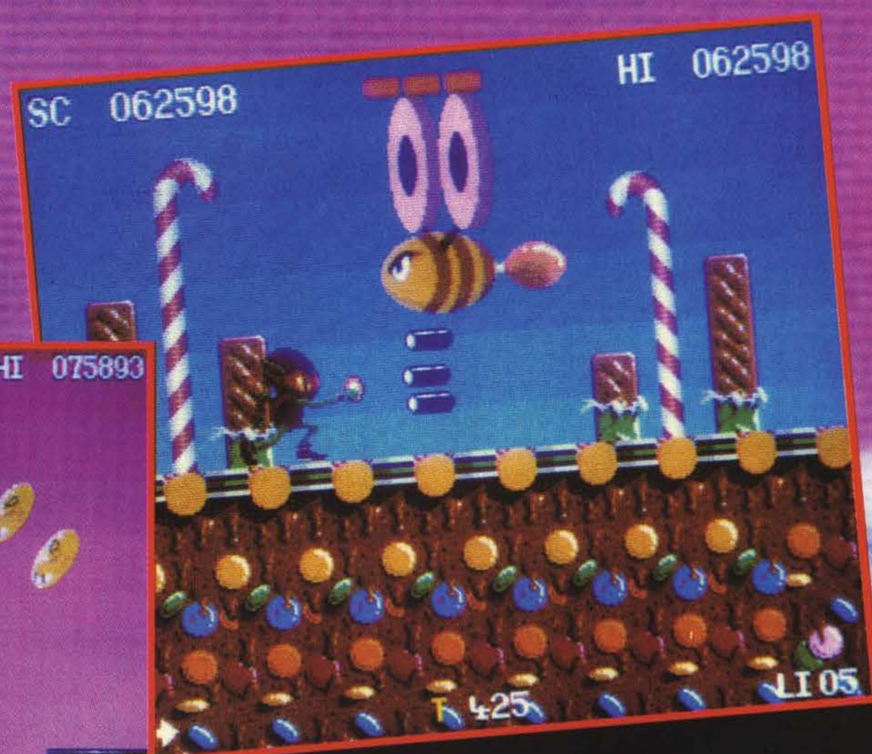
GREMLIN (solo 1 mega) Lit.49.900

Vita dura, quella dei Ninja, sempre in bilico tra la vita e la morte, senza premi né gratitudine, nessuno su cui contare se non sé stessi, e tanta, tanta solitudine con cui fare i conti; l' introduzione avrebbe potuto essere questa, se ci fossimo trovati di fronte ad un gioco normale, magari un picchiaduro, in cui la struggente trama (ragazza rapita, di solito) avrebbe implicato l'utilizzo di un tono per lo meno serioso.

Ma quando il Ninja protagonista proviene dall'ennesima dimensione, i cattivi sono bestiole zuccherose (testuale) e chitarre assassine, e lo scopo della missione è tornare a casa dall'ufficio sani e salvi, beh, di discorsi seri è difficile farne.
Ma andiamo con ordine: come ci spiega il simpatico fumetto all' interno del manuale, tutto incomincia da un viaggio in astronave, più precisamente quello con cui, la sera, Zool ritorna nel suo mondo dopo ogni giornata di lavoro (pendolare, forse?), in cui qualcosa non va per il verso giusto: indagando infatti, come impostogli dal codice Ninja, su uno strano fenomeno ondulatorio in prossimità di una inesplorata zona del cosmo, il nostro eroe perde il controllo della sua astronave, ed è costretto ad un atterraggio di fortuna su uno strano pianeta, che scopre essere fatto unicamente di dolciumi.
Un messaggio del megalomane di turno chiarisce la situazione: Zool è prigioniero di un paese non segnato sulle mappe intergalattiche, e, per poter tornare a casa sano e salvo, deve raccogliere un determinato numero di oggetti in tutti i sei mondi di cui lo strano paese è composto (un paese diviso in mondi??? Mah?!), dimostrando di essere degno del titolo di "NINJA INTERGALATTICO" guadagnato in una gara a gavettoni con il suo vicino di casa.



Queste le uniche informazioni a disposizione del simpatico alieno stile formica, e di quei disgraziati che avranno la versione piratata del gioco; a noi "regolari", invece, è sufficiente girare la paginetta per scoprire che i sei mondi sono rispettivamente quello dei dolci, della musica, della frutta, degli utensili, dei giocattoli e delle giostre, che alla fine di ognuno dovremo affrontare l'immancabile mostro-di-fine-livello, e che, durante la nostra piacevole scampagnata, potremo trovare degli oggetti molto utili ai nostri scopi (bombe e gadget vari): dopo aver scelto comunque il tipo di musica che dovrà assillare nostra madre per i prossimi mesi, il livello di difficoltà e la velocità di gioco, si parte.
Ed ecco subito le prime piacevoli sorprese: se infatti vi è rimasto qualche buco (possibilmente in prossimità degli occhi) tra gli adesivi in omaggio nella confezione che, certamente, vi sarete attaccati sulla faccia, fin dall'inizio è possibile notare l'incredibile abilità dei programmatori della Gremlin; overscan come se niente fosse, sprite giganti, animazioni fluidissime e coloratissimi fondali



sono solo alcune delle caratteristiche che rendono Zool perfettamente in grado di reggere il confronto con qualsiasi platform da console.
Di solito, però, quando si parla di platform games, si stende un velo pietoso sulla varietà del gioco e sul suo spessore: nel caso di Zool tutti i vecchi pregiudizi vengono cancellati con un colpo di spugna; trabocchetti, pareti finte e incredibili trovate, come nel caso del secondo mondo, in cui è necessario, per uscire, cercare degli spartiti da eseguire su enormi tastiere disseminate nei luoghi più impensabili, rendono questa avventura un piacevole mix tra il mitico Pitfall II (spero che qualcuno ancora se ne ricordi!!) e i platform più classici, alla Rainbow Island.
Se infatti è immediato il paragone con il vecchio titolo per 64, altrettanto evidenti sono le somiglianze con i giochi a stile nipponico; il nostro eroe può saltare, sparare

(Bubble Bobble), scivolare per l'inerzia (ricordate Mario Bros ?), arrampicarsi sui muri (come in Flood), nonché roteare la propria spada (come io e mio fratello quando litighiamo), tanto che il suo controllo può risultare molto difficoltoso, soprattutto nelle prime partite; ottenuta però una discreta padronanza dei comandi, garantisco ore di divertimento cubed (va di moda, con Alien).

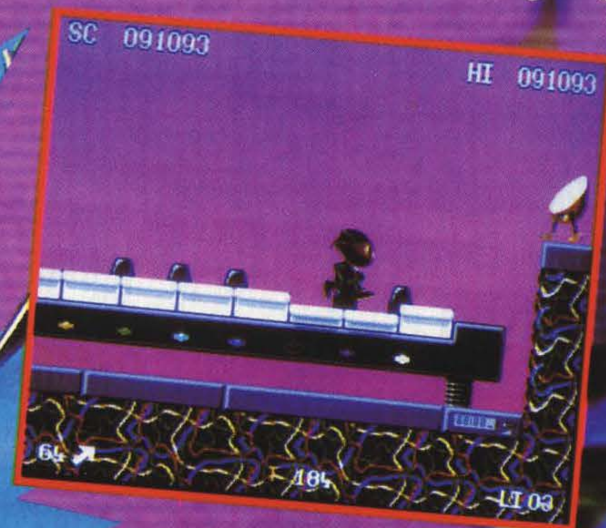


Dopo tanti elogi sperticati, una nota negativa; tutto il discorso riguardante la fluidità delle animazioni, infatti, è valido solamente se, nel menu principale, si sceglie di essere accompagnati, nelle proprie imprese, dai soli effetti sonori: selezionando un qualsiasi altro sottofondo musicale, probabilmente per problemi di tempo (lo schermo non fa in tempo ad aggiornarsi in maniera sincronizzata con il copper), l'area visibile risulta soggetta a continui sfarfallii e scatti, che rendono alla lunga il gioco inguardabile (anche se chi ha ancora gli adesivi sugli occhi può non notare la differenza), e lo stesso accade selezionando l'opzione fast, che, pur rendendo Zool più simile a Senna su una McLaren che a un Ninja, non è assolutamente accettabile, a causa dell'alta percentuale di SAM. (Sfarfallii Al Minuto)



A questo punto, dato che alcuni malignamente affermano che questa fatidica opzione sia stata introdotta per rendere Zool più simile a Sonic, penso che sia necessario aprire una parente (la zia - mi scusi Dylan Dog) sulla presunta somiglianza tra i due giochi, spesso indicata con sdegno dai consolemaniaci; una volta per tutte, è inutile che questi esseri muniti di joypad vari strepitino tanto: se la SEGA non ci dà la licenza, il gioco ce lo facciamo noi amighisti, con qualche sprite cambiato e un altro nome, così come era successo per il Mario della Nintendo (vedi Giana & Co.); e se anche Zool fosse la copia esatta di Sonic ? Siamo pronti alla rissa, forti anche dell'appoggio economico della Chupa Chups, sponsor del gioco (vero, Marco?). Chiusa la parente. (gne! gne!)





Insomma, se non avete il Megadrive ma almeno un mega di memoria, una buona dose di joystick ultrasensibili e spazio sulla faccia per attaccare gli adesivi, correte a comprare Zool, altrimenti.....fate in modo di avere i requisiti necessari e compratelo.

Per finire, penso sia inevitabile assegnare il premio Oxford del mese al genio che ha tradotto le istruzioni in italiano, da segnalare, oltre che per la sua abilità nel consultare i dizionari (e tradurre parola-per-parola), anche per la sua tenacia nell'utilizzare l'equazione SIX = CINQUE.....

DRUIDO

VALUTAZIONE GLOBALE

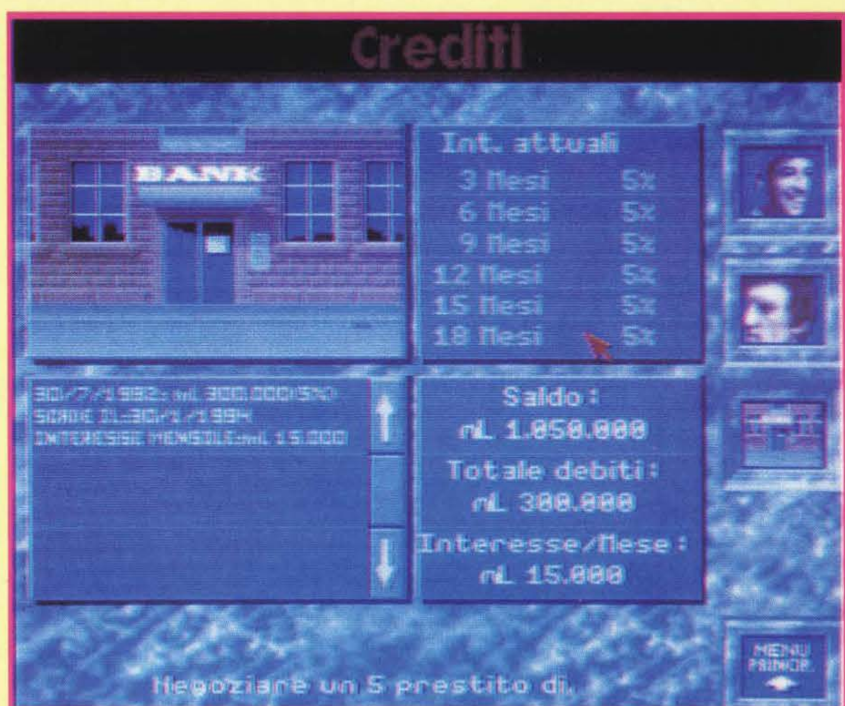


SOFTWARE 2000 Lit.79.900

The MANAGER

Dopo qualche mese di traduzione e adattamento alle regole del campionato italiano, il calcio manageriale più importante del momento è finalmente disponibile. Successo assicurato? E' sempre difficoltoso dare una previsione di vendite, ma secondo il mio personalissimo parere in questo caso ci si può sbilanciare positivamente.

Probabilmente i numerosissimi tifosi videogiocatori amanti del calcio italiano, conoscono già questo programma perfettamente. Proprio per il successo che ha ottenuto precedentemente nelle versioni riguardanti il calcio inglese e quello tedesco, la nostra rivista ha deciso di dedicargli due pagine.
E' subito dovere specificarvi che la Software 2000 ha voluto, per nostra fortuna, tradurre in ogni sua parte il gioco originale; oltre ai termini in genere, è stata cambiata la moneta



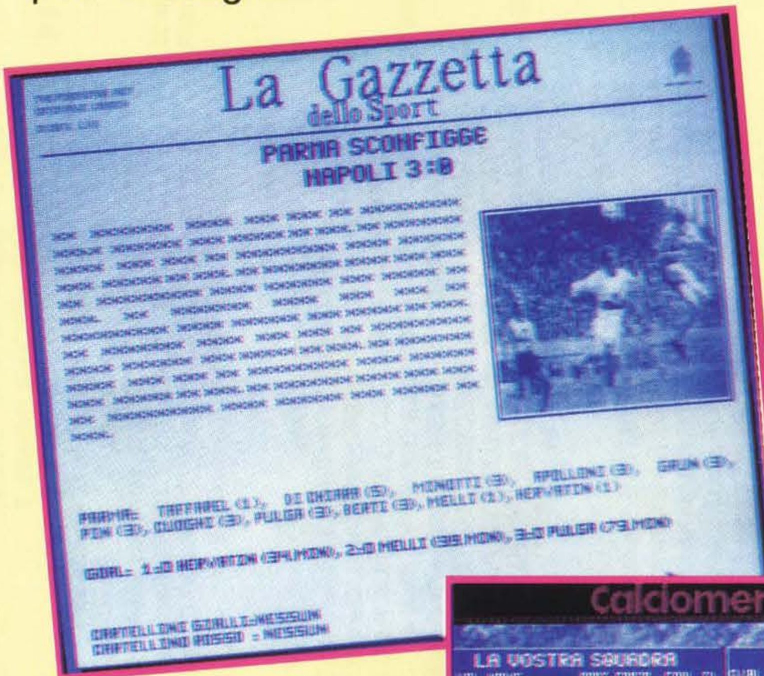
(dalle Sterline alla nostra misera lira), il valore di una vittoria (dai tre punti abituali ai due del calcio italiano) e persino i simboli grafici delle squadre.
Appena terminato di caricare The Manager, appare la prima schermata di partenza che vi permetterà di iniziare ad addentrarvi nel gioco. Scelta della squadra e del direttore tecnico sono le prime fondamentali preferenze abbinate immediatamente al modulo di gioco, un anno, tre anni oppure una gestione illimitata, ed alla difficoltà, sei livelli.
Ogni qualvolta una stagione ha inizio, i sorteggi per le varie coppe europee e per la coppa Italia sono necessari anche se, per evitare "infarti" inutili si può evitare di assistervi.
Siamo finalmente arrivati allo schermo principale ben strutturato con un sistema a finestre. Innumerevoli le schermate che vado ad elencare velocemente e schematicamente: statistiche, vi permette di visualizzare tutte le informazioni riguardanti i vostri record degli spettatori, delle partite giocate, e del vostro bilancio; risultati, classifica di tutte le squadre presenti nel campionato italiano abbinate ad un punteggio ottenuto negli anni e le vostre personali vittorie significative; risultati personali, il record ottenuto anno per anno dalla vostra squadra; stadio, caratteristiche del vostro impianto, fonte importantissima per alimentare il bilancio in base al prezzo del biglietto che stabilirete voi stessi, migliorabile in base alle possibilità finanziarie; banca, ove chiedere un prestito a tasso fisso in caso i vostri affari non girano perfettamente; sponsorizzazione, altra importante fonte di guadagno riguardante i tabelloni pubblicitari sul campo e la maglietta della squadra. Tutto questo è compreso



nella finestra principale dedicata al direttore sportivo.
Forse meno utilizzato il secondo foglio grafico visualizzabile il quale indica le situazioni dei vari campionati, tutte le partite giocate e le potenzialità ruolo per ruolo delle varie squadre.
Ben più utile ed importante per l'allenatore è il menu principale calciatori: selezione della squadra, finestra destinata agli schemi ed alla formazione da mandare in campo ed in essa potrete trovare tutte le informazioni, stagionali e non, sui vostri giocatori; contratti, ove cercare di legare i migliori pezzi della squadra per molti anni ed al minor prezzo possibile (consigliabile legare i giocatori giovani per molti anni considerando il fatto che i loro miglioramenti porterebbero i contratti ad una inevitabile



ed incontrollabile ascesa); calciomercato, indispensabile per rafforzare la squadra con calciatori abili, chiedendoli anche in prestito, o al contrario per cercare di vendere i propri elementi; allenamento, finestra fondamentale per forma, condizione e stanchezza della squadra. A tal proposito un calibrato sistema di allenamenti potrà portarvi molto in alto oppure se non riuscirete ad impostare decentemente gli allenamenti la squadra anche se potenzialmente valida continuerà a perdere; ritiri, utilizzabili in caso la squadra non va bene oppure prima di una partita importante per trovare la condizione psico-fisica ideale; marcatori, classifica abituale riguardante i calciatori della vostra serie.
Siete abbastanza sazi di opzioni? Non sono ancora finite visto che ad esempio per ogni squadra potrete visualizzare una scheda raffigurante gli scontri diretti con essa ed i suoi record. Spero di non aver dimenticato nulla ma per le altre sfumature vi invito a scoprirle giocandoci.
Dopo interminabili righe dell'articolo dedicate alle miriadi di informazioni, la maggior parte utilissime, siamo finalmente giunti alla partita: essendo un gioco manageriale, l'allenatore può interagire



solo tramite sostituzioni o cambiamenti di marcature durante lo svolgimento della partita. A video avremo la possibilità, escludibile, di assistere alle azioni, man mano si verificano, della partita. A questo riguardo mi sento di affermare che esse sono spesso fin troppo rocambolesche ma abbastanza varie e di buona grafica. Alla fine di ogni partita avremo la possibilità di leggere, come fa l'italiano medio ogni lunedì, la Gazzetta dello Sport con commento a riguardo del risultato ottenuto, la votazione di ogni giocatore (qui troviamo un errore basilare della Software 2000 che non ha tradotto il voto inglese, dall'1 per il migliore al 6 per il peggiore, nel classico italiano, dal 4 al 9), e i vari marcatori e ammoniti.
Cosa aggiungere ancora? Il programma è senza dubbio il migliore della categoria giocabile perfettamente e con grafica e longevità a li-



velli storici. La traduzione come già accennato non è delle migliori, compresi diversi errori ortografici, e anche per quanto riguarda i simboli delle squadre, sono stati creati solo per le squadre più famose lasciando ad un omino colorato con i colori sociali il compito di rappresentare i club meno prestigiosi.
Bisogna però lodare il coraggio e le spese affrontate per la traduzione (compreso l'inserimento completo di tutti i giocatori in forza alle squadre nel campionato attuale) e per questo possiamo tralasciare senza problemi gli errori compiuti.



Un consiglio: il programma gira anche con 512k ma è lentissimo, anche se non perde nulla se escludiamo qualche sfumatura grafica, di conseguenza o avete molta pazienza oppure non potrete sfruttare decentemente le potenzialità del gioco.
In conclusione, non perdete tempo, correte ad acquistare un programma così ben realizzato.

M. Pescatori

VALUTAZIONE GLOBALE




ABRUZZO:
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
BATTIPAGLIA (SA) - KING COMPUTER Via Olevano 561
CAPRI (NA) - CAPRI GRAPHIC Via P.R. Giuliani 1
NAPOLI - ODORINO Via Largo Lala 25/26
PORTICI (NA) - INFORMATICA ESSE Via Libertà 258/B
POZZUOLI (NA) - BASIC COMPUTER Corso Garibaldi 34
SALERNO - NEW COMPUTER MARKET Corso Garibaldi 65
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81

CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT Corso D'Italia 11

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - COMPUTER ONE Via Vela 12/2
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI Corso Cabassi 28
FAENZA (RA) - ARGNANI Piazza Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM Piazza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE - C. C. I. Portali-P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via M. Della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
PIACENZA - HIGH PRESTIGE 2 Via Capra 11
PIACENZA - MR. BYTE Via F. Frasi 39
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTERLINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
RIMINI (FO) - EASY COMPUTER & SOFTWARE Via Pascoli 37/A
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza M.Partigiani 31-Via Adda 49
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
PORDENONE - COMPUTER POINT Via Bertossi 17
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28

LAZIO:
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal Dei Pazzi 113
ROMA - COMPUTERLANDIA Via Prenestina 370/I
ROMA - IL VIDEO GIOCO Viale Delle Provincie 19
ROMA - INTEL DATA Via Casilina 434
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni 109/111
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52-Via Circ. Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza Dei Caduti 12

LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/9 R
GENOVA - ABM COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14/16/18
GENOVA VOLTRI - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Via Garibaldi 144
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
RIVAROLO (GE) - FOTO MAURO Via T.M. Canepari 183/R
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SAVONA - ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Cromi 16/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BUSTO ARISIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gravinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via San Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CAST. D. STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W.Gnutti 38
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR2
CREMONA - PRISMA Via Buoso da Dovara 8
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Prov.le 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 199
LODI (MI) - M.B.M. INFORMATICA SYSTEMS Corso Roma 112
MILANO - ALCOR Corso di Porta Romana 55
MILANO - ALCOR Viale Bligny 22
MILANO - ALCOR Viale Gran Sasso 50
MILANO - ALCOR Via Paolo Sarpi 7
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 26
MONZA (MI) - BIT '84 Viale Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO Viale Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VIGEVANO (PV) - GIOCOMANIA Corso Milano 13
VIMODRONE (MI) - PROXIMA S. Padana 292 (Int. Città Mercato)

MARCHE
OSIMO (AN) - SPAZIO 4 Via Della Vecchia Fornace

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB Corso Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4
TORINO - COMPUTEL Corso G. Cesare 56/bis
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - IL COMPUTER SERVICE Via Stradella 235/A
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Monginevro 1
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so U. Sovietica 381-Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza D.Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAM'S COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - DI MATTEO ELETTRONICA Via C.Pisacane 11
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
FOGGIA - IL COMPUTER CASH Via Vittime Civili 66/A
SAN SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MAR. COS. COMPUTER Via Puglia 36
TARANTO - ELETTRO JOLLY CENTRO Via De Cesare 13
TARANTO - T.E.A. Via Cugini 34

SARDEGNA:
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21/B-C
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
OLBIA (SS) - FOLLIE GAMES Via Cavour 7
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 P.zza Azuni 12

SICILIA:
CALTANISETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le D. Regione 63
CASA S. ERICE (TP) - DIGITAL TOP Via G. Marconi 463
CATANIA - AZETA Via A. Canfora, 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - M.M.P. Via Simone Corleo 6
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 160/B1
RAGUSA - BIT INFORMATICA Viale Dei Platani 40
SIRACUSA - NIWA HARD & SOFT Via M. Bonanno 23

TOSCANA:
AREZZO - SISTEMI INFORMATICI AREZZO Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT Piazza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO V.C.Colombo 14/C
GROSSETO - COMPUTER SERVICE Via Dell'Unione 7
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAYMASTER Via Intercomunale 49
ORBETELLO (GR) - COMPUTER SERVICE Via R. Piro 21
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via Del Cpmmercio 29
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
CITTA' DI CASTELLO (PG) - CHIMAR COMPUTER V.D.Casceri31/A
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO Corso Tacito 76
UMBERTIDE (PG) - CHIMAR ELECTRONIC V. Morandi - C.C. Fratta

VENETO:
CESSALTO (TV) - IRES Via Dante 1
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta 4
MARGHERA (VE) - SME Via Orsato 5
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - COMPUTER POINT Via Bissuola 79
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o C. GIOTTO Via Venezia 61
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
ROVIGO - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via Fuà Fusinato 37/A
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS V.C.Battisti 53
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
TREVISO - GUERRA EGIDIO P.zza Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO P.zza San Marco 5193

LEADER
DISTRIBUZIONE

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

ANCORA QUI?

Quelli che tra di voi seguono l'andamento degli RPG su Amiga e magari provengono dal C64, ricorderanno certo un vecchissimo gioco della SSI chiamato Pool of Radiance. Si trattava del primo gioco dedicato al popolarissimo gioco di ruolo diffuso in tutto il mondo noto come Advanced Dungeons & Dragons. l'amatissimo universo popolato di nani, elfi, draghi e mostriciattoli vari è stato così trasposto su computer dalla SSI, che visto il successo di quel primo episodio (il gioco è stato successivamente "tradotto" sotto forma di modulo per il gioco di ruolo originale!) ha continuato a sfornare titoli pressoché identici come impostazione e che cambiano di volta in volta trama e ambientazione.
Abbiamo quindi avuto, nell'ordine:

La serie dei Forgotten Realms: ispirata all'espansione più diffusa presso i giocatori di tutto il mondo, è divisa in quattro episodi.
Il primo è appunto Pool of Radiance, che ha l'unico merito di essere il primo gioco della serie e quindi qualcosa di originale: un gruppo di sei avventurieri arriva in una piccola ex gloriosa città e gli viene appioppato il compito di ripulire l'intera regione circostante dai cattivi - il tutto si riduce a un giro per le zone vicine nelle quali non si fa altro che menare coboldi, goblin e schifezzume varie. Alla fine ci si scontra con un certo Tyranthraxus, che promette di ritornare. La saga continua con Curse of The Azure Bonds (ispirato a un libro), dove i sei tizi del gioco precedente vengono catturati e tatuati in maniera strana sul braccio. Ogni tatuaggio proviene da un'entità maligna diversa che in quel modo ha la possibilità di controllare le azioni dei sei individui: lo scopo del gioco è scovare i vari individui e farli fuori, contando però che questa volta ci si scontra con sette religiose, intere città e il redivivo Tyranthraxus, molto più incattivito. Successivamente abbiamo Secret of the Silver Blades (probabilmente il migliore di tutti), dove i nostri eroi vengono teletrasportati in una valle ghiacciata per fermare l'avanzata di un mago morto migliaia di anni prima, che ha scatenato tutte le creature possibili e immaginabili contro una minuscola cittadina. Con l'aiuto del fratello del mago i sei riusciranno a scacciare una volta di più il male dai Forgotten Realms, male che tornerà per l'ultima volta sotto forma di un incazzatissimo Tyranthraxus e di una divinità malefica non bene identificata che si diverte a invadere i Realms dal calduccio della sua dimensione parallela favorita.
A questo punto la serie si conclude in un orgia di mostri cattivissimi, magie capaci di spazzare interi eserciti e personaggi potentissimi - tutto all'insegna del "più ce n'è meglio è".

La seconda serie lanciata (e appena conclusa) è quella ispirata al famosissimo (anche qui in Italia grazie all'azione combinata dell'importazione parallela del gioco di ruolo e ai libri dell'Armenia) mondo di Krynn dove si sono mossi Raistlin, Caramon & C. Il primo episodio intitolato Champions of Krynn inizia esattamente dopo la fine della Trilogia dei Gemelli: Krynn è di nuovo in pericolo, c'è il solito macello di draghi e draconici, qualcuno ha trovato di nuovo il modo per deviare le uova dei draghi buoni e in più dovrete affrontare un pericolosissimo piano che prevede l'invasione di Ansalon da parte di un orda di non morti in Death Knights of Krynn, il secondo episodio. La serie si conclude con Dark Queen of Krynn (recensito in queste pagine), nel quale si deve combattere addirittura con la dea del male locale, Takhisis.

La terza serie (tutt'ora aperta) è quella che ha riscosso meno i favori del pubblico infine è quella dedicata al nuovo mondo della Savage Frontier: inaugurata con Gateway to the Savage Frontier, è passata virtualmente sotto gli occhi di tutti senza che nessuno se ne accorgesse. Il secondo episodio della serie, Treasures of the Savage Frontier, lo trovate recensito tra poco.



DARK QUEEN OF KRYNN

SSI Lit. 89.900

Vi piacciono i libri fantasy? Allora sicuramente avrete letto la trilogia della Dragonlance di Margaret Weiss e Tracy Hickman, no?

Bene, anzi, oserei dire molto bene. Perché? Per il semplice motivo che questa storia è ambientata nello stesso mondo in cui si svolgono le storie de "I draghi del crepuscolo d'autunno", "... della notte d'inverno" e "... dell'alba di primavera" e in un periodo storico successivo a quello delle tre storie (e a quello delle storie di tutti i precedenti giochi SSI, a dire il vero). Voi guidate il solito party di sei personaggi, incaricati all'inizio dell'avventura dal generale Lauranthalasa (la Laurana dei libri) di recarvi alle rovine di una città per indagare sulla distruzione della stessa. Ivi arrivati troverete ad aspettarvi un "caldo" benvenuto: tre draghi (uno verde e due blu. O viceversa?) cercheranno di fermarvi. Una volta sconfitti i tre lucertoloni (e scusate se è poco), troverete dietro l'angolo una ciurma di marinai, il cui capitano vi inviterà a fare un giro sulla barca per cercare i superstiti fuggiti su un'altra nave. La crociera vi porterà in prossimità di un'isola, nella cui baia vedrete attraccata la nave, e nelle cui caverne (imbottite di draconici e



- udite udite - di beholder) troverete imprigionati i superstiti del villaggio assieme alla sorella del prode capitano, che però agisce come se stesse dalla parte dei draconici (e non dite di no: una che ti tira una fireball, dà l'allarme quando vi vede e infine fugge "a bordo" di un drago azzurro non si può definire un'amica per la pelle, e nemmeno una sorella come si deve). Fuggita la parente del marinaio vi rilancerete all'inseguimento via mare (dopo aver sconfitto un'inezia come sei draghi) che terminerà purtroppo con il vostro naufragio a causa di un temporale e con la vostra morte. Fine del gioco. Invece verrete salvati dagli elfi marini e verrete coinvolti vostro malgrado in un'attacco da parte di draghi anfibi contro la città sottomarina. Dopo aver aiutato gli elfi (devo dire secondo il principio della libera scelta. Avete presente il detto "Vuoi che mi metta una scopa ... così ti ramazzo la stanza?") verrete premiati con una Dragonlance e qualche altra cosuccia e rispediti prontamente a riva. Vi risveglierete in un villaggio di pescatori ove subirete gli strascichi della vicenda sottomarina e sarete quindi



pronti per esplorare la torre del faro (sulla stessa isola del villaggio di pescatori) e successivamente il continente al di là dello stretto, che vi aspetta pieno di misteri, avventura, combattimenti, cioccolata, una sorpresa e qualcosa di nuovo (lo so che ho sbagliato ordine) ed eventuali incontri fortuiti con gli eroi di altre storie (vedi quello con il kender Tasslehoff Burrfoot nella foresta...).

Il gioco in sé è l'ennesimo RPG sfornato dalla SSI con la formina delle precedenti puntate, che hanno riscosso tutte un discreto successo. Questa dovrebbe essere la parte conclusiva della serie dedicata alla Dragonlance, per cui se ne siete degli appassionati giocatori non dovreste lasciarvela sfuggire (specialmente se avete giocato a tutte le altre



e vi manca solo questa). Il sistema di gioco è lo stesso (con i combattimenti divisi per turni e un sistema punta e clicca discretamente efficiente), così come le varie opzioni (caricamento, salvataggio, allenamento dei personaggi, ecc. ecc. assieme alla possibilità di trasferire in questa avventura il vostro party dall'avventura precedente (specialmente se pieno di esperienza e composto da personaggi di altissimo livello).
Io mi sono divertito un mondo a giocarvici e i vari episodi erano piuttosto ben fatti, se tralasciamo come unico difetto una certa rigidità nello svolgimento della storia, ma bisogna anche dire che è il primo a cui mi dedico in maniera estesa, quindi era ancora qualcosa di relativamente nuovo. Ma chi segue la serie dall'inizio troverà ben pochi cambiamenti (nessuno?) e forse potrebbe non esserne così entusiasta. Beh, dovrebbe essere l'ultimo...

Alex



VALUTAZIONE GLOBALE



TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER

IDEA Lit. 89.900

Siete pronti per essere deliziati con l'ennesimo capitolo di una delle saghe dei famosi giochi di ruolo della SSI ispirati a AD&D? Beh, è meglio che vi prepariate...

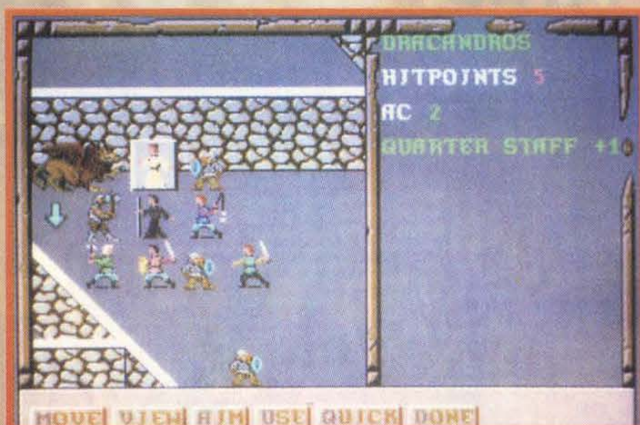
Qualcuno di voi ha mai giocato a Eye of the Beholder? Beh, vi ricordate in che città si svolgeva? O meglio, vi ricordate sotto che città si svolgeva? Esatto, Waterdeep. E se vi dicessi che avrete modo di visitarla di nuovo in questo gioco (non i sotterranei, però)? Come? Non ve ne potrebbe importare meno? Eh, che diamine!
Comunque, la sunnominata Waterdeep è più o meno al centro della regione nota come Frontiera Selvaggia. In questa regione si trova anche la città di Ascore (anche se è piuttosto lontana da Waterdeep), principale teatro delle gesta dei



protagonisti di questo gioco. I cosiddetti Eroi di Ascore ora però devono affrontare un compito ben più grande: c'è il rischio che possa scoppiare una guerra di proporzioni epiche che può coinvolgere tutte le città della Frontiera e devono impedire a tutti i costi che succeda.
Come se non bastasse, una non meglio precisata forza malefica si è impadronita della ex-ridente cittadina di Llorkh - che dal nome non sembra, ma una volta era un gran bel posto: indovinate che cosa dovrete fare nel tempo libero? Esatto, trovare il modo di liberarla ridando la libertà a tutti i cittadini. Comunque, non è certo finita qui (eh, troppo facile): il terzo e ultimo compito dei sei fortunatoni è ritrovare un antico oggetto magico considerato perduto ormai da molti anni. Ovviamente, i tre compiti si intrecciano tra di loro e molto probabilmente portano tutti allo stesso punto, ma questo starà a voi scopritelo, anche perché la trama ormai è l'unica cosa che può interessare di questi giochi.
Treasure of the Savage Frontier infatti è l'ennesimo gioco di ruolo SSI sullo stile dell'antico Pool of Radiance: il giocatore guida un gruppo di sei personaggi (importati dall'episodio precedente o



creati dal nulla) per una serie di locazioni visualizzate attraverso una striminzitissima visuale in prima persona che poteva andare bene per dei programmi su C64 ma che risulta decisamente inadeguata rispetto ai titoli più recenti usciti su Amiga. Di tanto in tanto si incappa in un gruppo di avversari di vario genere, a questo punto l'azione cambia e viene visualizzato in 3D isometrico l'area in cui il giocatore si trovava in quel momento in maniera più dettagliata. In questa fase è possibile comandare singolarmente i personaggi e piazzarli per il campo di battaglia in modo da coprire l'area più vasta possibile o da accerchiare i nemici più deboli per poi attaccare con le armi corpo a corpo o da lancio nonché gli incantesimi: inutile dire che questa è la fase più valida del pro-





gramma - si tratta in pratica di un mini-gioco di strategia all'interno del gioco di ruolo (molto poco tale, in verità) che ricorre molto spesso.
In poche parole, questo gioco (come gli altri della serie) è in sostanza una serie di combattimenti più o meno complessi legati insieme da un minimo di esplorazione e ancor meno enigmi:



davvero poco per definirlo un "gioco di ruolo"; Le sole innovazioni rispetto al solito sono rappresentate dalle condizioni atmosferiche variabili (modificano la velocità di spostamento del gruppo all'esterno) e l'evoluzione dei rapporti con i personaggi non giocanti. Non poi molto, non trovate? Se poi consideriamo che è il più noioso del mucchio... Consigliato solo a chi ha davvero amato il primo episodio.

MA

VALUTAZIONE GLOBALE

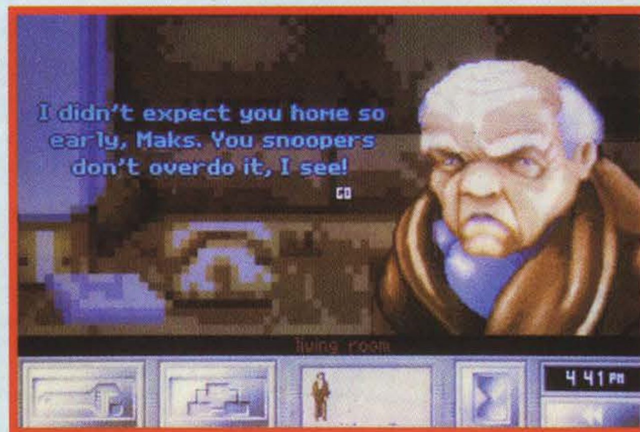


VIRGIN **Lit. 69.900**

KGB

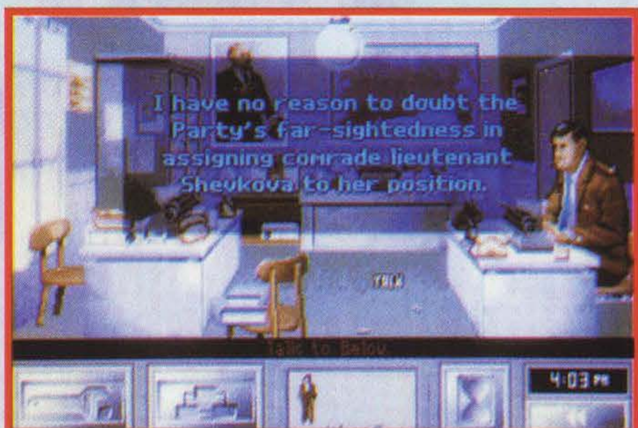
Come vanno le cose nell'ex Unione Sovietica da quando il raffreddore non è più una malattia letale ai capi di stato?

Non troppo bene, a dir la verità: l'economia nazionale è allo sfacelo, i generi di prima necessità scarseggiano e le gomme da masticare sono scarsissime. Sono tempi duri anche, e forse soprattutto, per il KGB. Proprio l'istituzione che ha regalato alla gloriosa e fiera Russia tanto lustro e decoro mediante gli innumerevoli incontri e scontri con i servizi segreti di mezzo mondo, ha rischiato di chiudere. Ma alfine non è andata così, e anzi si vuol condurre una operazione di pulizia al suo interno ove estirpare eventuali mele marce e focolai di corruzione. In questo clima di cambiamenti e tensioni, uno degli incarichi di normale routine affidato al compagno Colombosky porterà un semplice investigatore a sventare uno dei più vasti piani di destabilizzazione mai pensati fino a oggi.
Colombosky è un investigatore (una volta si sarebbe chiamato agente) della branca anti-spionaggio del KGB. Essendo stato trasferito da brevissimo tempo, quello che risulta essere il suo primo incarico effettivo è anche un caso estremamente banale. Un investigatore privato



di Mosca è stato assassinato nella giornata di ieri e il suo compito è quello di scoprire se il passato da agente segreto della vittima abbia in qualche modo potuto contribuire alla dipartita. Immediatamente il protagonista della nostra storia si reca presso l'ufficio dell'investigatore ucciso a fare un sopralluogo. Giunto di fronte alla guardia che vigila sulla porta d'accesso al suddetto ufficio, si presenta ed entra.
La prima cosa che nota al suo arrivo è la relativa difficoltà che incontra nel procedere all'interno della stanza. Una rapida occhiata alla suola delle sue scarpe rivela l'appiccicosa presenza di due gomme da masticare. Prelevato uno dei numerosi fogli che appesantiscono la scrivania di fronte, Colombosky rimuove le appiccicose presenze e scopre di essere appena riuscito a violare apertamente la regola d'oro dell'investigatore che consiglia di non distruggere o danneggiare oggetti che non si è ancora analizzato. La sua apprensione per lo sconsiderato gesto

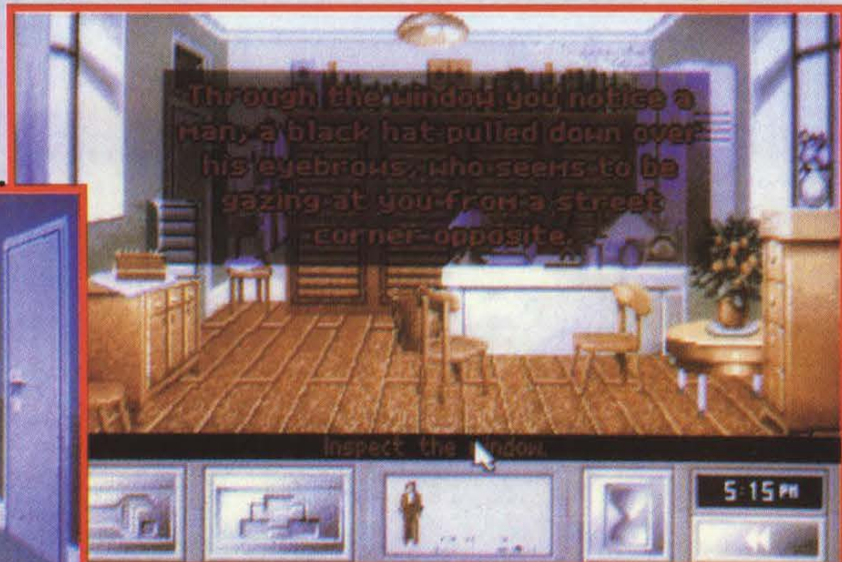




cresce di molto non appena si avvede che la poltiglia appena depositata sul foglio inizia ad assumere una colorazione bluastra. Riaprendolo di scatto, finalmente si accorge di un appunto a penna proprio sotto alla prima gomma da masticare: "Chiamare Anna e avvisarla".
"Chi sarà mai questa Anna?"
Si chiede a voce alta Colombosky.
"La sorella della vittima" -risponde la guardia che aveva appena aperto la porta -"E' qui fuori e vorrebbe parlarle". Il soldato lascia entrare una ragazza sui vent'anni dai capelli biondicci e non troppo curati mentre continua a chiedersi come diamine avesse fatto Colombosky a sapere della presenza di Anna prima del suo annuncio. Cortesemente l'investigatore invita la sua pseudo-ospite a usare una delle sedie che aveva intorno e si siede, a sua volta, sull'angolo della scrivania.
"Aveva sentito di recente suo fratello, signorina?" - esordisce.
"Il fratello di chi?" - ribatte lei.
"Il fratello di lei" - ribadisce.
"Lei?"
"Si, vostro fratello insomma."
"Ah, nostro fratello Nicolas."
"No, non nostro, sono figlio unico e quindi non sono vostro fratello, il fratello in questione è solo vostro"
"Ma voi non vi chiamate Nicolas!"
"Io no, ma vostro fratello sì"
"Ma vostro di chi?"
"..." - segue un lungo silenzio che serve a Colombosky per cercarè un'altro metodo dapproccio al problema.
"Voi avevate un fratello che si chiamava Nicolas?" - Riprende.
La ragazza si guarda un attimo attorno:
"Noi? Io!"
"Esattamente voi." - Insiste Colombosky convinto di aver ottenuto qualcosa.
"Beh, sì. Io avevo un fratello che si chiamava Nicolas, ma voi non dovreste bere di mattino presto..."
Evitando di approfondire il significato della frase e soddisfatto per aver finalmente chiarito qualcosa, Colombosky prosegue:" Bene, lo avevate sentito recentemente?"
"Proprio due giorni fa mi aveva chiamato dall'ufficio per dirmi che mi avrebbe consegnato qualcosa che avrebbe potuto salvargli la vita."
"E vi ha portato qualcosa?"
"Sì, nella stessa giornata mi ha portato una musicassetta. Nicolas era strano, la musica non gli piaceva molto e non so proprio a cosa potesse riferirsi."
"Ha portato con sé la cassetta?"
"Nooo, solo un chilo di pomodori. Non ho abbastanza forza per portare fino a casa una cassetta intera."
"Intendevo la cassetta musicale" - si avvilisce Colombosky.
"Oh, quella. Sì, eccola."
E da questo momento in poi si dipana tutta la storia che si rivelerà essere una delle più complicate nella storia dello spionaggio.







Ma il gioco in sé, com'è? Sebbene la trama non sia riconducibile alla quint'essenza dell'originalità, questo prodotto risulta essere piuttosto coinvolgente e divertente. Tecnicamente è programmato molto, molto bene. La grafica non è la solita, squallida trasposizione diretta da PC e gli effetti simpatici non mancano (ad esempio citiamo i fondali che si "srotolano" o le dissolvenze che si trovano disseminate un po' in tutto il gioco). Anche il sonoro si difende molto bene grazie a una melodia, che fa da sottofondo a tutto il gioco, forse non molto d'atmosfera ma sicuramente molto orecchiabile.
Anche il puntatore del mouse di tipo dinamico svolge bene il proprio dovere. La qualità dell'interfaccia utente è molto alta e il gioco fa quasi sempre quello che volete che faccia.
Purtroppo anche questo bel gioco ha le sue magagne. Premettendo che nessuno di questi "difetti" è comunque di dimensione preoccupante, si può dire che la trama del gioco sia piuttosto contorta e forse poco gratificante. Il fatto di poter parlare con tutti i personaggi che si incontrano di frivolezze quali gli spettacoli televisivi o le previsioni metereologiche sarà anche un tocco carino, ma risulta piuttosto problematico il tentare di organizzare una sezione di gioco logica se nel bel mezzo di un interrogatorio il vostro personaggio rimane solo con argomentazioni di carattere culinario o social-popolare.
Un'altra cosa che avrebbe potuto essere apprezzata sarebbe stata l'ottenere un minimo di cooperazione dai colleghi che vi circondano. Non mancherete certo di notare lo strano comportamento del poliziotto che controlla l'ufficio del Nicolas di turno.
Lasciatomi trasportare dagli strani inviluppi della trama, stavo per dimenticarmi di segnalarvi un elemento piuttosto innovativo e sicuramente degno di nota del gioco: la gestione burocratica.
Ebbene sì, in questo gioco non avete carta bianca. Tutto ciò che fate dovrà essere vistato dal vostro capo a cui dovrete rendere conto di tutti i vostri spostamenti e di cui dovrete seguire strettamente le disposizioni. Sgarrate una volta di troppo e vi ritroverete a passeggiare per le belle strade di Mosca. Un bel gioco se siete degli appassionati delle avventure dinamiche, un gioco che potrebbe interessarvi se non lo siete.

Giancarlo "Milite Ignoto" Calzetta

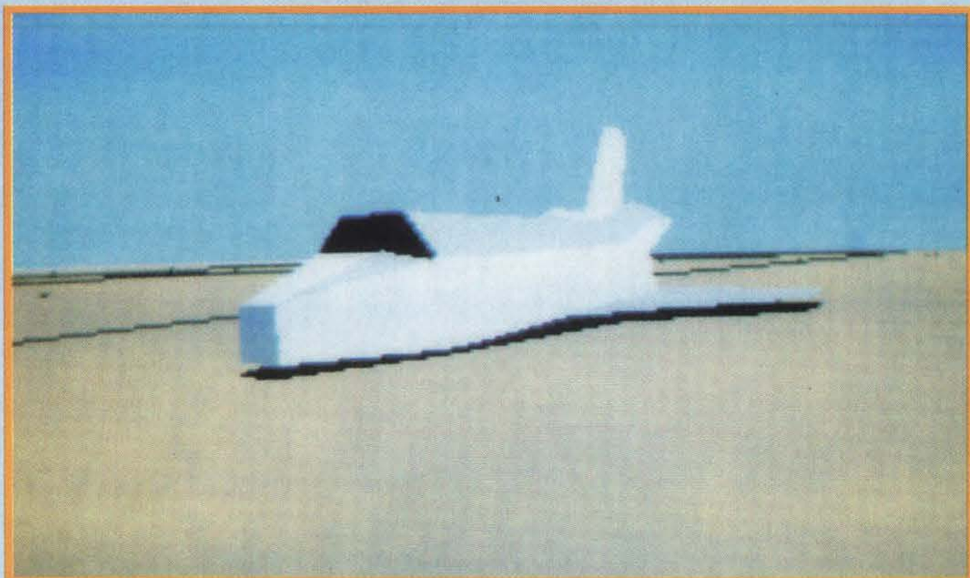
VALUTAZIONE GLOBALE

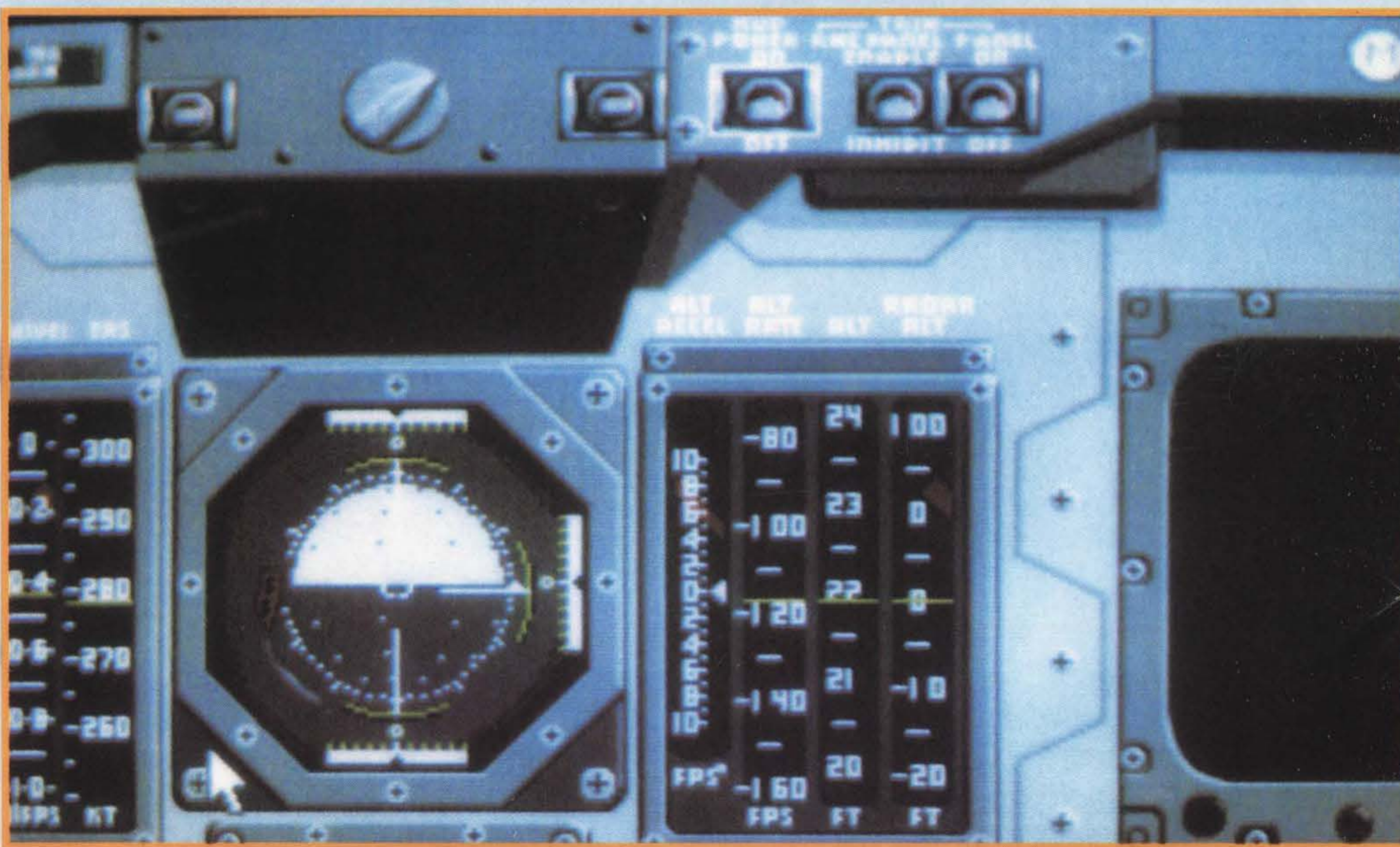


VIRGIN **Lit. 69.900**

Il vostro hobby preferito è tenere sotto controllo l'attività di una centrale nucleare? Nel tempo libero vi piace compiere operazioni al cervello? Prima di addormentarvi la sera traducete "Dal Big Bang ai Buchi Neri" di Hawkings in sanscrito partendo dal fondo? E allora avete finalmente trovato un videogioco che fa per voi...

Ebbene sì: Shuttle è un programma (definirlo gioco è davvero un po' troppo poco) che simula accuratamente e in ogni sua fase le missioni spaziale dell'omonima navetta statunitense, quella che, per intenderci, è fatta dagli stessi che vendono le tute dimagranti sulle reti private (questa cavolata fortunatamente la capiranno in due).
Quando diciamo "in ogni sua parte", non esageriamo di certo: anche se potrete mettere le mani "solo" sui controlli della navetta e non su quelli della torre di controllo (ma che peccato) avrete a disposizione poco più di un centinaio di interruttorini vari sparsi per un numero incredibile di pannelli vari che vanno dall'interruttore per l'head-up display del pilota al controllo per lo spremiagrumi a tenuta stagna (utilissimo in orbita per bere qualcosa di sano e nutriente). Ogni pannello di controllo e visuale diversa - ce ne sono un'infinità, interne e esterne - è accessibile tramite tastiera con i tasti funzione o tramite un comodissimo menu attivabile premendo i due tasti del mouse.
Il gioco è diviso in missioni, sequenziali e descritte accuratamente nel manuale e prima dello svolgimento: l'impegno iniziale è pressoché minimo, visto che la prima cosa che dovete fare è un semplicissimo atterraggio a motori spenti. Vi troverete appoggiati su un simpatico 747 vicino alla pista di atterraggio, dopodiché verrete lanciati e dovrete fare tutto voi, ma niente paura: vi basterà impartire un paio di comandi per regolare carrelli, alettoni e menate varie e vi ritroverete sani e salvi a casa (io mi sono schiantato tre volte di fila, ma non è importante). Dalla seconda invece tutto sarà molto più complesso: dovrete controllare il vostro aereoplanone spaziale



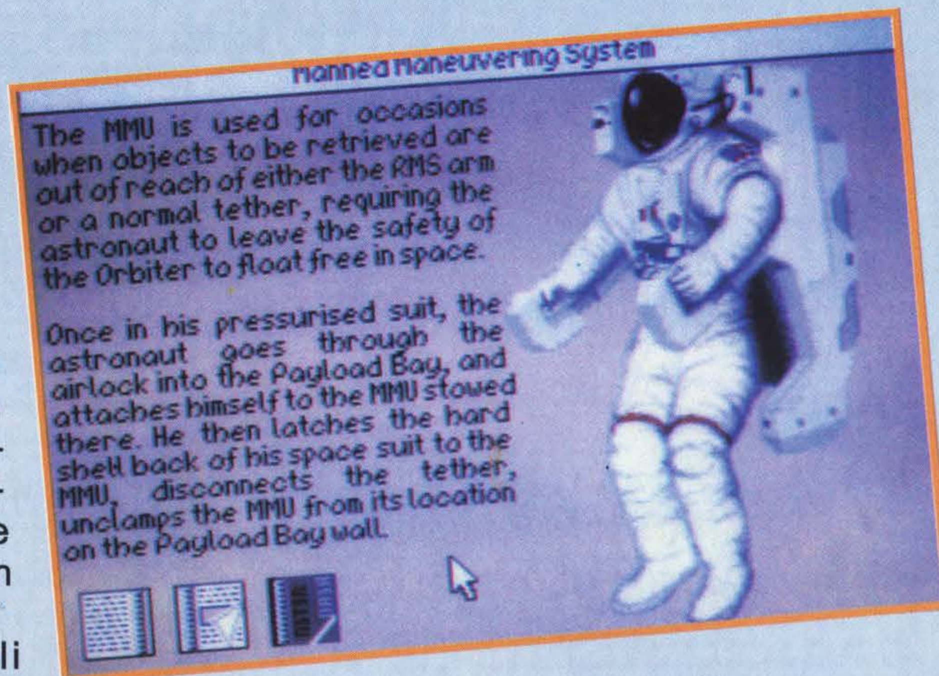


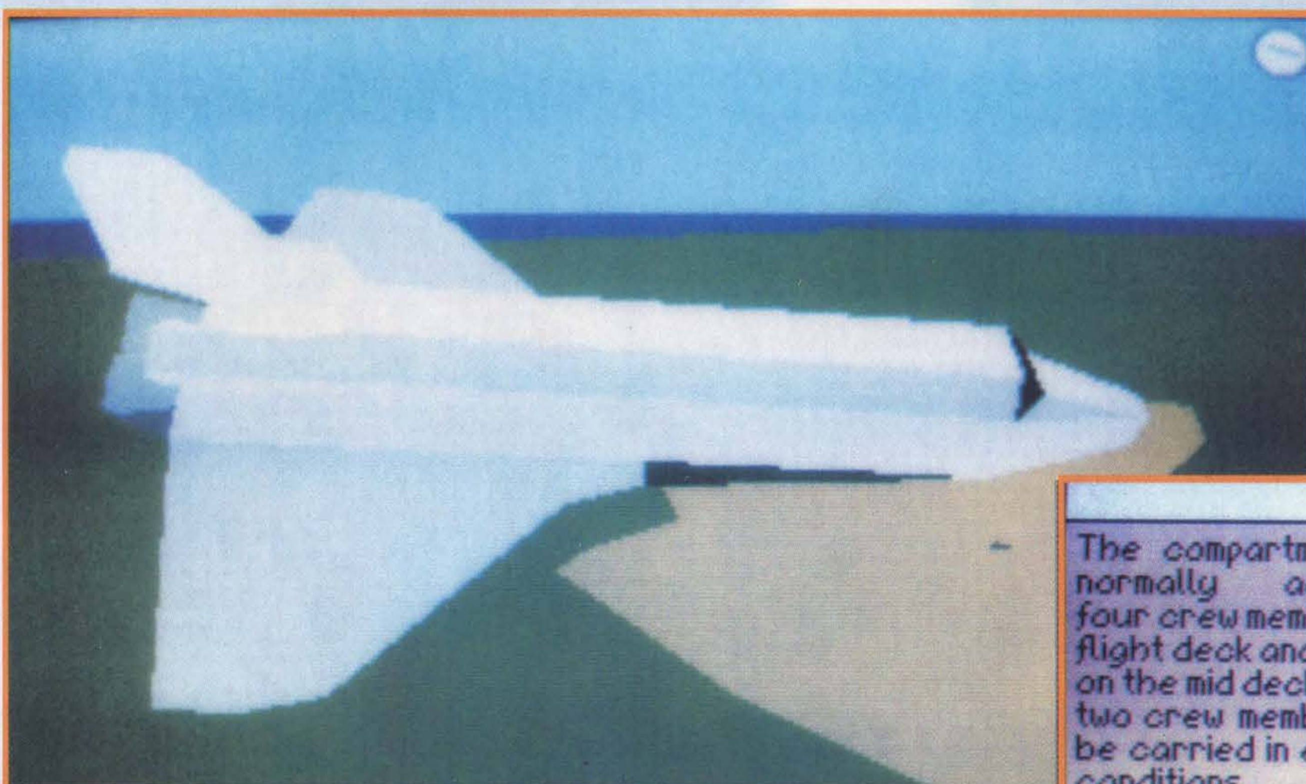


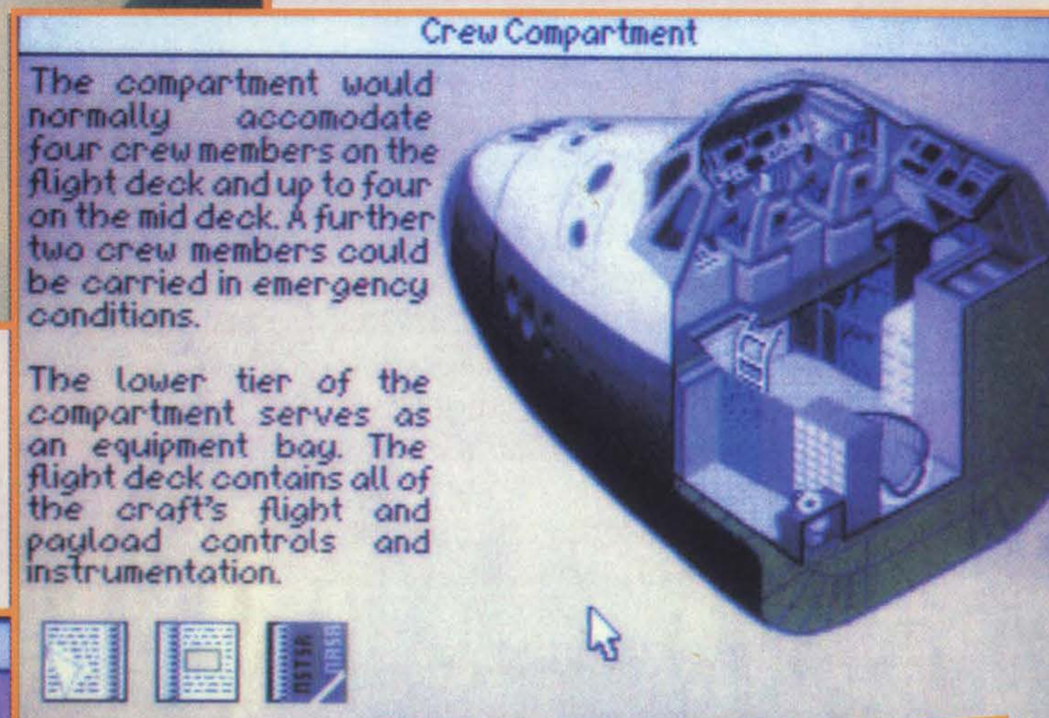
SHUTTLE

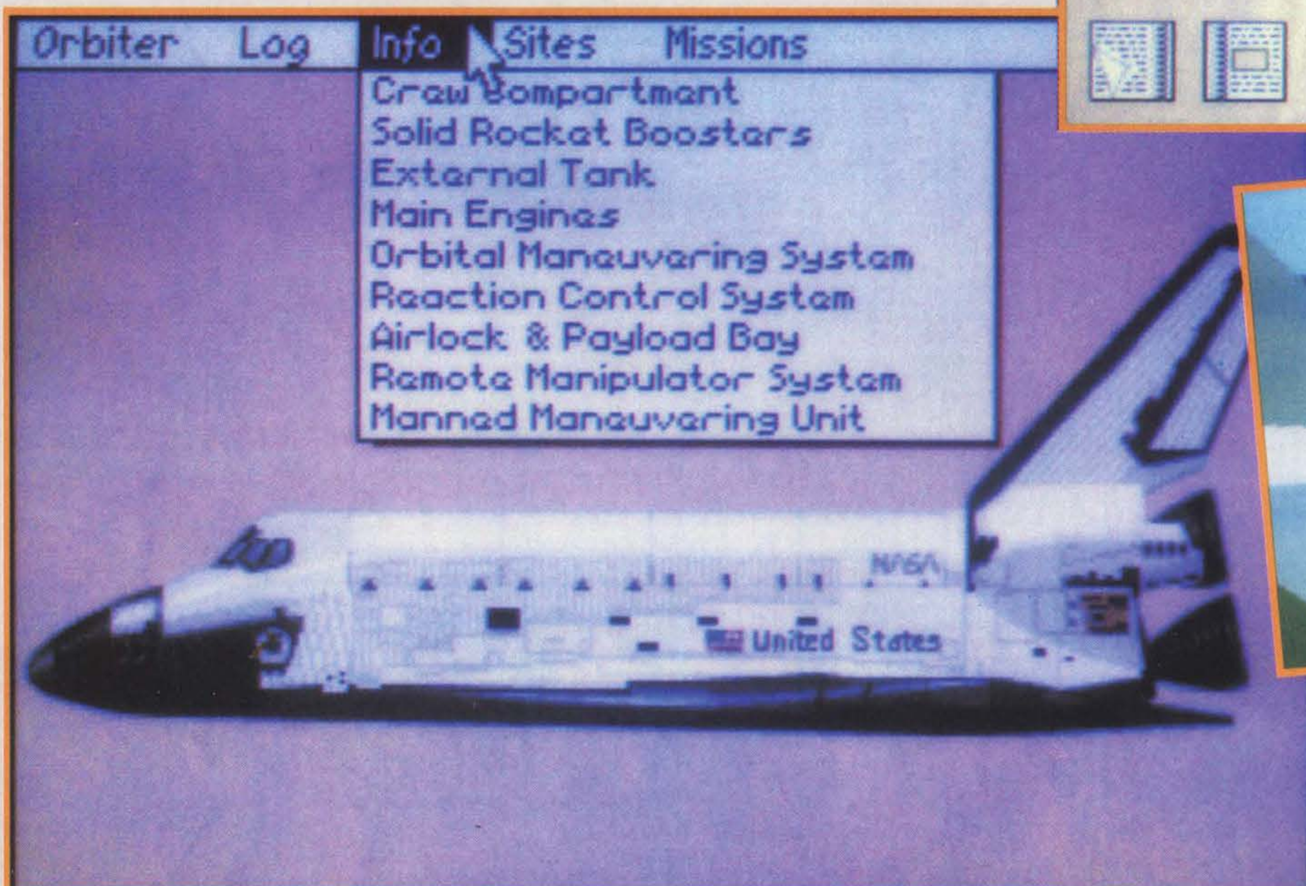
fin dal decollo, e non vi basterà la memoria di Pico della Mirandola per riuscire a ricordare i ventiseimila pulsanti da premere PRIMA della partenza (figuriamoci poi quello che dovrete fare durante il decollo!).
Fortunatamente, il manuale è ultradescrittivo, anche se il primo impatto non è dei più piacevoli (sembra un libro di testo scolastico, tanto è voluminoso): con un bel po' di pratica riuscirete ad ottenere i primi risultati, m non dimenticate che i veri astronauti spendono mesi ad impratichirsi con i comandi - Shuttle non sarà realistico al 100%, ma poco ci manca.
Il vero problema di Shuttle è proprio questo: un programma del genere si addice veramente poco ai tipici "smanettoni" ed è capace di scoraggiare il fan di simulatori più incallito. Un'altra pecca è che può sembrare molto noioso ai non addetti ai lavori: essendo un simulatore di un bidone spaziale che non fa altro che andare avanti e indietro tra la Terra e lo spazio agganciando qualche satellite, non offre certo molte emozioni - può essere "affascinante" come dice un mio collega, ma non molto movimentato.
Inoltre (e daje!) sugli Amiga non elaborati la velocità d'aggiornamento è decisamente bassa anche ai livelli di dettaglio non esagerati, cosa che non aiuta certo a fornire un immagine migliore a quello che sembra già un mattone.
Insomma, quello che abbiamo tra le mani è senza dubbio un signor prodotto, curatissimo, documentato, accurato, realistico e convincente: peccato che possa attirare solo poco meno di un decimo della popolazione videogiochistica... Se avete una laurea in astrofisica, volete fare l'astronauta e avete la pazienza di Giobbe è senz'altro per voi per dirla in breve.

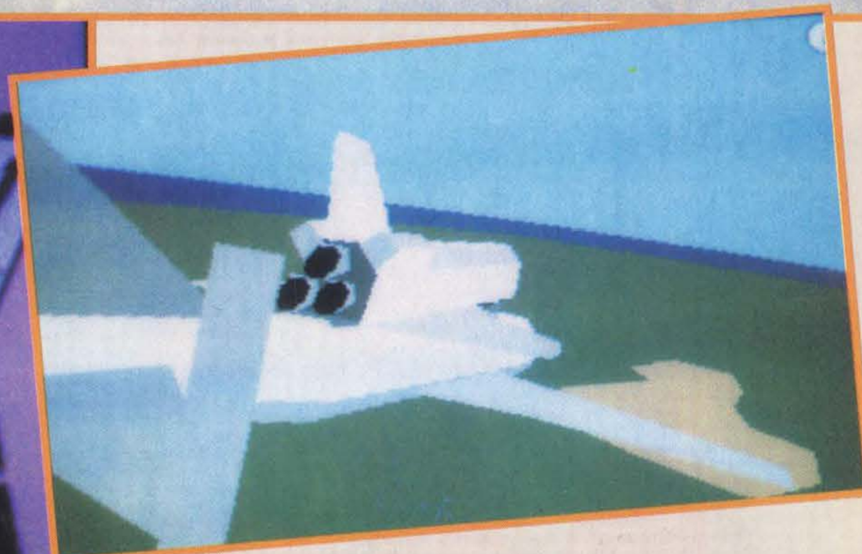
Marco Auletta











VALUTAZIONE GLOBALE



EMPIRE Lit. 69.900

Megaviaggiatore? E chi è? Un tipo che prenota i megabiglietti per farsi i megaviaggi sui megatreni per poi poter raccontare ai suoi megamici le sue megavacanze? MEGACAVOLATE!!!

In realtà nel gioco il megaviaggiatore (brutta traduzione di Megatraveller) è un uomo comune (alla stregua del tipo che beve l'amaro qualunque) che dovrebbe imparare a "farsi i megaffaracci suoi".
La bella pensata di andarsene a zonzo per tutti i posti scomodi dell'universo gli è venuta mentre era in visita turistica presso le rovine di Rovinolandia, uno dei numerosi e assolutamente incompresi insediamenti dell'antica razza. Mentre la guida stava, appunto, mettendolo al corrente delle "non-scoperte" dei vari studiosi che hanno frugato in lungo e in largo le cittadine o le strutture riscoperte, quella che avevano proprio davanti ben decise che il nostro eroe doveva morire e ha iniziato a sputare e vomitare in giro ogni sorta di poltiglia verde puzzolente. Benché il prosieguo del nostro racconto dimostri il contrario, il cervello del protagonista risultò funzionante tanto da suggerirgli una fuga immediata. L'ottima scelta appena illustrata viene, però, seguita (e assolutamente invalidata) dall'idea più imbecille che a qualcuno possa venire in mente dati i seguenti presupposti: "Giacché la razza degli antichi ha appena cercato di fami fuori e si è poi scoperto che si sta anche sollevando una nube tossica su un territorio (e più in generale un pianeta) di cui non importa niente a nessuno, cosa si fa?"
"Si va a chiedere perché alla razza dei vecchi antichi!" -idea bieca.
Ed ecco che comincia la vostra avventura, persi tra biblioteche, metropoli con cittadini lobotomici e scenari più o meno ameni.
Che tipo di gioco è Megatraveller II? E' un gioco divertente? E' un gioco complesso? E' un gioco? E' una manifestazione della dura realtà?
Cari schizofrenici dell'universo intero, devo proprio deludervi: Megatraveller II è un gioco. Ma come è realizzato? Sì, d'accordo, la pianto di farle a voi le domande e comincio a rispondere a quelle formulate finora. Megatraveller II è un gioco di ruolo basato sul sistema di gioco a "skill", ovvero ogni personaggio del vostro gruppo ha, in ragione del proprio background e della propria professione, una serie di abilità che torneranno utili nello svolgersi dell'avventura e che potranno essere affinate con l'uso. Il grado di abilità di un personaggio in una particolare applicazione è espressa numericamente e ogni

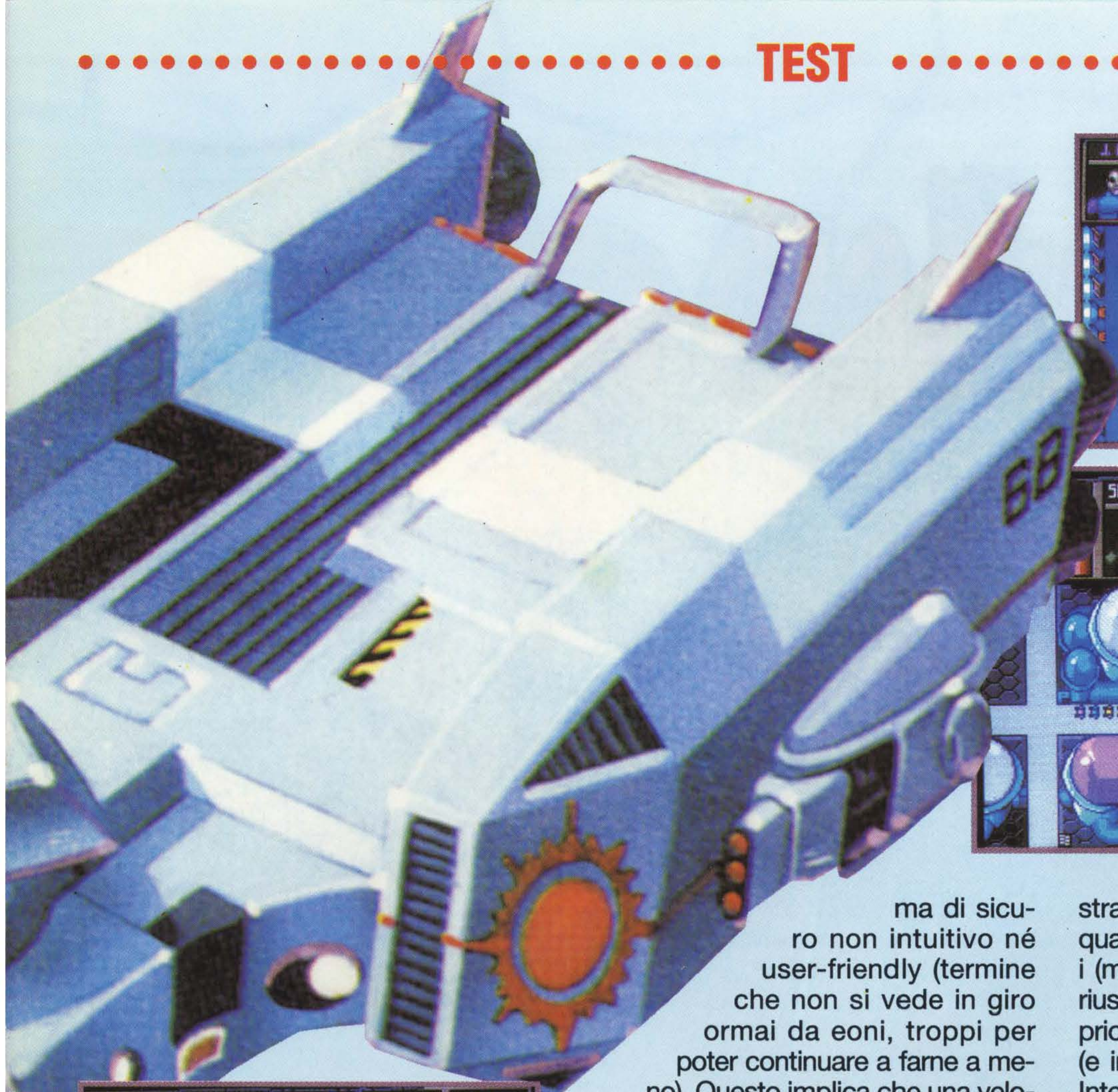








MEGATRAV









volta che riuscite a portare a termine con successo un'azione che implica l'utilizzo di una delle stracitate abilità (riparare un computer, corrompere qualcuno, inserirsi illegalmente in un computer o in una rete e così via) potreste assistere a un aumento del numerino fatidico. La storia la conoscete già (ehm, più o meno) e sul fatto che possiate trovarlo un gioco divertente o meno ci sarebbe da parlare per mezz'ora buona. Uhm, adesso che ci penso non ho molta fretta, quindi parliamone: il sistema di gioco è piuttosto immediato, ma di sicuro non intuitivo né user-friendly (termine che non si vede in giro ormai da eoni, troppi per poter continuare a farne a meno). Questo implica che una veloce lettura del manuale vi permetterà di padroneggiare appieno tutte le funzioni disponibili, ma mentre giocherellerete allegramente per lo spazio, vi capiterà piuttosto spesso di attivare, in maniera del tutto involontaria, le funzioni più disparate (e non è divertente andare a controllare l'equipaggiamento dei vostri ogni sacrosanta volta che puntate troppo a nord nella mappa). In compenso bisogna ammettere che nel pannello di controllo ci sono opzioni tanto interessanti quanto inutili: a cosa può servire guardare una città da un'altezza di mille metri quando poi lo schermo scrolla (in proporzione) con la stessa velocità di quando il vostro sguardo si posa sulla città da un'altezza di trenta metri scarsi? Bah, a dare una mano alla vostra congiuntivite latente, considerato che dall'altezza massima i vostri personaggi sono grandi più o meno tre pixel.

L'interfaccia è talmente pignola che risulta irritante da usare quanto un fico d'india alloggiatovi nella scarpa sinistra. Per parlare con un personaggio qualsiasi di quelli che si incontrano per i (molti) luoghi che visiterete, bisogna riuscire a posizionare il leader del proprio gruppo proprio in faccia al futuro (e in alcuni casi remoto) interlocutore. Interlocutore che continua a muoversi almeno fino al momento del vostro saluto. Bisogna però dire che anche questo gioco presenta i suoi vantaggi. Ci sono tanti luoghi da visitare e moltissime cose da fare. L'unico problema è che la maggior parte di queste non risulta essere particolarmente intuitiva. Anche la struttura stessa della trama risulta essere alquanto interessante, con un utilizzo della violenza gratuita molto ristretto (e a volte, forse, un po' limitativo).

In conclusione non rimane da dedurre da tutto ciò che ho scritto che è un gioco dalla trama e dallo svolgimento piuttosto interessanti, ma caratterizzato da una realizzazione tecnica alquanto discutibile. Se vi piacciono i Role-Playing, però...



ELLER 2

VALUTAZIONE GLOBALE





The MANAGER













PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

AMIGA E PC (VGA)

LEADER
DISTRIBUZIONE

UNA GRANDE SIMULAZIONE SPORTIVA! NEI PANNI DI UN BRILLANTE MANAGER PORTA LA TUA SQUADRA AL SUCCESSO! MISURA LA TUA ABILITÀ NELLE TRATTATIVE E IN CAMPO: COMBINA IL TUO SENSO DEGLI AFFARI CON IL CALCIO GIOCATO!

- DA 1 A 4 GIOCATORI
- TUTTE LE INSIDIE DI CAMPIONATO E DI COPPA.

LA STRATEGIA

- AMPLIA LO STADIO;
- RICERCA GLI SPONSORS;
- COMPRA E VENDI SUL MERCATO DEI TRASFERIMENTI PER MIGLIORARE LA SQUADRA.

L'AZIONE

- SEQUENZE ANIMATE IN 3D SOTTOLINEANO I MOVIMENTI DECISIVI DI UN INCONTRO;
- SOSTITUZIONI O CAMBI TATTICI;
- ASSEGNAZIONE DEI CARTELLINI GIALLI E/O ROSSI

L'EVOLUZIONE DELLA SPECIE



Ne è passato di tempo da quando il primo Amiga - il famigerato modello 1000 - apparve nelle case dei computerofili di tutto il mondo. Ricordate? Il kickstart su disco (sei ancora all'1.1? Ma dai, io c'ho l'1.2...), la poca memoria, il rapporto inversamente proporzionale tra stazza e potenza, il Workbench pieno di messaggi segreti... E ora, dopo il 2000, il 500, il CDTV, il 500+ e il 600, dove sta andando la Commodore? E soprattutto, dove andremo noi? Leggete questo articolo e lo saprete...

Come tutti voi certo avrete già sentito da più parti, il 500 non è più in produzione, il 500+ anche e si profilano nuovi e incredibili modelli. Insomma, come sta il mercato Amiga adesso? Esaminiamo uno per uno i vari modelli disponibili sul mercato:

A600

Fondamentalmente, si tratta del nuovo Amiga di fascia "bassa": orientato quasi esclusivamente verso i videogiochi, offre il minimo indispensabile (ma anche qualcosa in più) per entrare nel cosiddetto "favoloso mondo di Amiga": monta infatti il chip standard 68000 a 7.16 MHz, 1 megabyte di RAM (CHIP, e non FAST a differenza di quello che spesso e volentieri chiedono i programmi non più recenti - la differenza non ve la stiamo a spiegare, ma c'è e si vede, anche se non molto spesso) espandibile fino a 10, un simpatico nonché essenziale drive da 880k (che è poi quello standard), le solite prese seriale, parallela & balle varie nonché la slot per le RAM Card (non chiedetecene l'utilità). Da segnalare inoltre che esiste il modello 600 HD, che monta un utilissimo hard-disk interno da 30 Megabyte - e non diteci che è poco! Naturalmente, il sistema operativo è il recente 2.0 (o 2.1?), che è molto comodo da usare ma discretamente incompatibile con la stragrande maggioranza del vecchio software - soprattutto quelli che utilizzano l'Amiga in maniera "strana" e che fanno cose discretamente fuori dal comune. Fortunatamente, i produttori si sono messi quasi tutti in riga, e stanno programmando in maniera tale da rispettare il nuovo standard, cosi che non si può verificare l'abbandono di una macchina per mancanza di software. Una nota strana per quanto riguarda la tastiera: manca tutto il tastierino numerico, così non potrete selezionare le viste esterne in giochi come FA-18 Interceptor della Electronic Arts. Inezie, ma possiamo comunque dire "non tutte le ciambelle riescono col buco"...



A 600



A 2000

A 2000

Il famosissimo Amiga 2000, praticamente il cavallo da tiro della Commodore, è senz'altro il modello ideale per chi desidera un Amiga "serio" e espandibile in tutte le maniere possibili ma senza complicazioni di compatibilità più o meno assicurata e così via. La configurazione di partenza non è niente di eccezionale: solito Motorola 68000 a 7.16 MHz come cuore del sistema, 1 Mega di RAM (questa volta FAST, o almeno ci risulta) espandibile fino a 10, un drive da 880, l'alloggiamento per installarne un secondo interno, 5 slot interni Amigabus a 100 pin per schede varie, uno slot a 86 pin per coprocessori, due slot AT/XT, due slot XT, due slot video e l'alloggiamento per l'hard disk - il che significa una scrivania ordinata, a meno che non siate come Alex che ha aperto il suo Amiga e lo lascia a prendere aria con tutti i componenti sparsi qui e là collegati tra di loro con una matassa di cavi così intricata che nemmeno il suo omonimo Magno riuscirebbe a svolgere.
Insomma, l'Amiga 2000 rappresenta (per il momento) la base di lancio più economica verso l'espansione assoluta di ogni genere. Ci potete piazzare dentro qualsiasi cosa vogliate, dalla scheda acceleratrice alla bomba termonucleare (ma non pretendete poi un corretto funzionamento), dipende solo che cosa ci volete fare.
E se poi non lo espandete... beh, ma saranno anche fatti vostri?

A 3000

Fino a qualche mese fa, rappresentava il top assoluto del già citato "favoloso mondo Amiga": compatto, potente, veloce, un bel po' di memoria e soprattutto professionalissimo. Quale patito non ha mai esclamato la fatidica frase "datemi un 3000 e la farò vedere io a quei dannati 386!"? La grande pecca è sempre stata il prezzo, decisamente alto rispetto a quelli che si potevano trovare all'estero e soprattutto esorbitante rispetto a quelli dei vari PC compatibili. La Commodore fortunatamente ha dato un taglio netto ai numerini sul lungo scontrino che puntualmente veniva consegnato ai neo-possessori del bestione di casa Commodore (tradotto in Italiano significa "adesso il 3000 costa di meno", ma così suona più simpatico e occupa più spazio) e quindi ci si può portare a casa un computer dalle grandi prestazioni a un prezzo non poi così grande.
La configurazione base è radicalmente diversa dal diffusissimo 2000: innanzitutto, il chip che controlla tutto quanto è un veloce 68030 a 25 MHz, la memoria di base è costituita da un bel pacco di cinque mega di RAM per il modello Tower (termine che sta ad indicare i computer dal cabinet a sviluppo verticale piuttosto che orizzontale, in Italiano si può dire "è più alto che largo") e due per quello normale, entrambi espandibili a 18 su scheda madre - il che significa che ce ne potete mettere un bel po' in più con una scheda aggiuntiva. Naturalmente, sono supportate le nuove risoluzioni grazie ai famigerati chip ECS: la massima è 1280 x



A 3000

A 4000



nuovo e ultraperfezionato 3.0 - lo sappiamo che il DOS è arrivato al cinque, ma è lo stesso un gran passo avanti! Inoltre, il nuovo sistema operativo permette di leggere e scrivere i dischi in formato MS-DOS senza bisogno di programmi come il Dos2dos o il Crossdos (o come diavolo si chiama) permettendo lavori di conversione semplici e immediati (utilissimo qui in redazione. Ehm, non dovevamo mica cambiare Amiga...?). Il processore centrale è il potentissimo 68040 a 25 MHz (anche lui? No, un momento: lo sappiamo che anche il processore del 3000 è a 25 MHz, ma è un 68030, e non un 68040, il che vuol dire che è più lento - o se volete, che quello del 4000 è più veloce...), monta un Mega di ROM, ben sei di RAM espandibili fino a 18 su scheda madre (stesso discorso di prima), i nuovi chip grafici che permettono una risoluzione di 1280 x 512 a 256 colori da una palette

512, mentre è possibile anche utilizzare quella a 640 x 480, ovvero come la VGA in alta risoluzione. Ancora più naturalmente, questi due modi ve li potete sognare privi di flickerii, se non su un monitor multisync (virtualmente indispensabile per le applicazioni serie). Anche qui c'è una marea assurda di slot vari: cinque Amigabus a 32 bit per il tower e quattro per l'altro (comunque compatibili con le vecchie Amigabus a 16 bit), 4 slot AT/XT per il Tower e solo due per la versione normale, una slot video e una per un processore alternativo.
Come avrete già capito non è disponibile un solo modello, ma ben cinque: l'A3025/50 con hard-disk interno da cinquanta megabytes, l'A3025/100 con hard-disk da cento mega, l'A3025/200 con hard disk da duecento, l'A3000T/100 (un Tower) con HD da cento e l'A3000T/200 (Tower pure lui) con HD da duecento mega. Naturalmente i prezzi salgono con l'aumento della capacità dell'hard disk, ma quelli che abbiamo sentito "mormorare" da alcuni addetti ai lavori sono strepitosi, il che significa che è quasi giunto il momento di cambiare l'Amiga della redazione...

A 4000

Ed eccolo! Lui, un mito, l'unico, il vero nuovo Amiga, la novità dello SMAU 92 (a dire il vero, c'era tanta altra roba, e soprattutto del 4000 si sapeva qualcosa da tempo, ma finalmente lo abbiamo potuto toccare con mano).
Innanzitutto, il sistema operativo è il



di 16.000.000 (per i comuni mortali, sedici milioni), un drive interno doppia densità a 3.5" da 1.76 MB, 4 Amigabus a 32 bit, 3 slot per AT/XT e una slot video.
Come da copione, le configurazioni possibili sono più d'una: c'è l'A4000/040-40 con hard-disk da quaranta megabytes, l'A4000/040-120 con hard disk da centoventi megabytes e l'A4000/040-213 con hard-disk da... duecentotredici megabytes. chi l'avrebbe mai detto? Ma eccovi la sorpresona: secondo voci piuttosto attendibili (uno standista Commodore allo SMAU), le tre configurazioni costerebbero nell'ordine quattro milioni e sette, quattro milioni e nove e cinque milioni e quattro - non è poco, ma per quello che uno si porta a casa...

PARE, SEMBRA, SI DICE, SI MORMORA...

Vi ricordate il CDTV? massì, quell'affare nero a metà strada tra un Amiga scarso e un lettore di CD, che qui in redazione viene esclusivamente usato per far suonare la mia copia di Dangerous? Beh, a quanto pare non ha avuto un gran successo - ma che strano... Ebbene, ne ha avuto così poco che, sempre secondo la solita voce beninformata, in America se ti compri un 3000 Tower te lo danno in omaggio. Incoraggiante, eh? Comunque, il solito tizio mi ha annunciato che verrà presto rilanciato con una nuova è più potente configurazione: due megabytes di RAM, i nuovi chip grafici a sedici milioni di colori e il chip per il full motion video. Chi vincerà la battaglia per il dominio del mercato dei CD? Chi vivrà vedrà...